

A M I G A N E W S

ISSN 0989-5450

AmigaNews®

L'ORDINATEUR CREATIF

Concours 3-D - Nos gagnants

ATonce : Le Test

Imprimante MPS 1270

Disque dur A500-HD

Harmoni, MidiBox

Painter 3-D



Janvier-Février 1991
No. 32
Suisse 7.80 FS, Belgique 185FB
Canada $5.75

A500-HD Plus SÉRIE II™

La Nouvelle Génération...

IMPACT Série II

8 Mo de RAM, Disque dur SCSI, MiniSlot d'extension

L'avenir de votre A500 est en jeu!



Contrôleur haut de gamme
La même technologie de pointe VLSI et tous les avantages du système FAAASTROM™ qui équipent déjà les nouveaux produits GVP Série *II* pour l'Amiga 2000.

Prêt pour l'avenir
Tous les signaux du bus d'extension de l'A500 sont accessibles au travers d'un "Mini-Slot" prévu pour de futurs modules d'extensions très attrayants - la seule alternative intelligente à l'ancienne méthode hasardeuse du *Pass-Through*.

Fiabilité
Un ventilateur interne vous assure une longue utilisation sans problèmes. Une alimentation électrique robuste évite de surcharger celle de votre A500. GVP ne joue pas avec la qualité et la fiabilité!

Extension mémoire
L'A500-HD+ est extensible à 8 Mo de RAM en interne à l'aide de modules de mémoire SIMMs faciles à installer.

Caréné pour la course
Un boîtier en plastique moulé s'adaptant parfaitement aux lignes de votre A500. Look et fonctionnalité : un nouveau standard pour les périphériques de l'A500!

Disque dur dernière génération
Equipé en interne des nouveaux disques durs de 1 pouce d'épaisseur ; disponibles en capacité de 40 à 100 Mo.

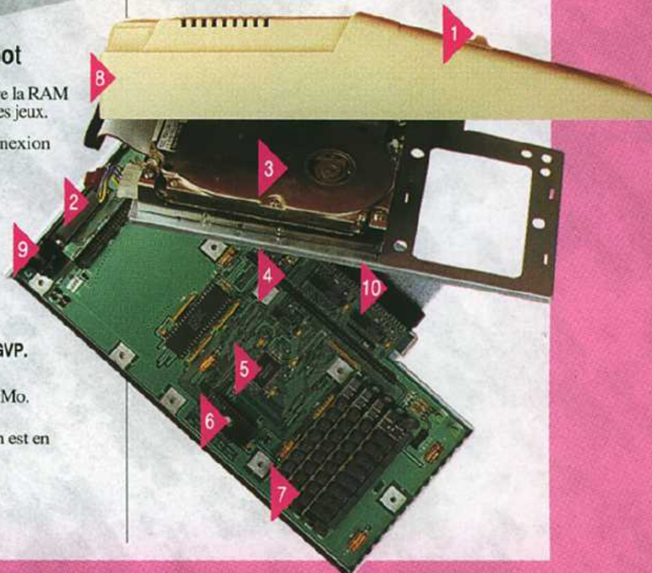
Performances
Des taux de transfert Disque dur-Mémoire qui n'ont jamais été atteints sur un A500.

Il faut le voir pour le croire
Demandez à votre revendeur CIS/GVP de vous le montrer, vous allez craquer !

***Gratuit:** Jusqu'au 31 décembre 1990 2 Mo de RAM installés d'origine*

Un coup d'oeil sous le capot

1. **Interrupteur de mémoire:** désactive la RAM pour une compatibilité totale avec les jeux.
2. **Port SCSI externe:** permet la connexion de 7 périphériques SCSI.
3. **Disque Dur 1" installé en usine:** de 40 à 100 Mo.
4. **"Mini-Slot":** pour de futures cartes d'extension.
5. **Circuit VLSI conçu par GVP.**
6. **Logiciel SCSI FAAASTROM de GVP.**
7. **Extension RAM interne:** Jusqu'à 8 Mo.
8. **Ventilateur Interne:** la climatisation est en standard!
9. **Entrée de l'alimentation électrique.**
10. **Connecteur 86 broches renforcé.**



GVP



Les produits GVP sont distribués en France par CIS
571 cours de la Libération. 33400 TALENCE - Tel: (16) 56 374 378 - Fax: (16) 56 040 895

SOMMAIRE

EDITO

Bonne Année à tous depuis Toulouse, notre nouvelle ville d'adoption. L'Amiga a un long et honorable passé ici, et la ville rose a vu la naissance du fanzine *Gourou Méditation* (prédatant de peu un autre fanzine du même nom édité par des Gourous à Biarritz) lequel est plus tard devenu le premier *"Amiga News"*.

Nous parlons là des bons vieux jours des premiers Amiga 1000 avec 256k RAM et un seul lecteur, une machine qui coûtait les yeux de la tête mais qui se montrait vite précieuse par l'inevitable musculation du bras (changement de disquettes) et la sensation d'avancer vers l'inconnu...

Notre déménagement a occasionné un petit retard pour cette première parution de 1991, et nous en avons profité pour prendre un peu d'avance (ça s'appelle du *savoir vivre* à Toulouse). Le numéro de Mars sera en vente autour du 20 février...

PS Ceci n'a rien à voir, mais nous avons oublié de mentionner dans nos pages de news que LES FILMS DE GENIEVRE organisent un stage de formation à l'infographie sur Amiga du 18 au 22 février à Cahors (10 stagiaires maximum organisés en deux groupes de travail: débutants et perfectionnement). Hébergement et repas possible sur place. Pour toutes informations contacter Mr Gérard Perrier, Belcastel par Lacave, 46200 Souillac, tél 65-37-00-71

Notre couverture

"Image gagnante de notre Concours 3D.
L'artiste, **Eusebios Arias**, gagne un **DigiView Gold**. La couverture (y compris la séléction digital des couleurs) est entièrement faite sur Amiga (comme tout le journal, d'ailleurs), avec le logiciel *Professional Page v1.31* de **Gold Disk**.

INDEX DES ANNONCEURS

AmigaNews est édité et publié par
NewsEdition
SARL de Presse au capital de 2000 F
à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75
FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce LEPPER
Ont participé à ce numéro
Frédéric AUTECHAUD, Pierre ARDICHBVILI, Cédric BEUST, Stéphane BERTRAND, Eric BOISSON, Alain BOURGERY, Nicolas FOURNEL, Luc GIBERT, Laurent-Pierre GILLIARD, Xavier LECLERCQ, Philippe RULLEAU, Christian SAGER, Michel STEMPIN, et l'équipe d'HERMES Diffusion.

COOLDISK

Bus Plus annonce la disponibilité prochaine du **MicroBotics 8-STAR/500**, une carte mémoire avec en option un "Cooldisk" pour Amiga 500.

Cooldisk?

C'est l'équivalent d'un disque dur, crée entièrement en mémoire (jusqu'à 24 Mo) et protégé par pile Nicad (deux jours d'autonomie) et/ou par alimentation externe (sans limite).

Avec ce disque dur imaginaire vous bootez en un temps record, et vous travaillez dans un environnement haute vitesse.

Ce périphérique, en forme de boîtier externe, est d'abord une extension mémoire autoconfigurant classique et très flexible, acceptant les configurations de 512k à 8Mo, en pas de 512k (en utilisant quatre circuits 256x4) ou 2Mo (avec quatre circuits 1024x4). Un connecteur permet l'adjonction ultérieure d'autres options, interface SCSI pour (vrai) disque dur, par exemple.

La fonction Cooldisk est en option, et comprend une module pile/secteur et logiciel. Prix non encore annoncé par Bus Plus.

CBMX

Il y a des chances que l'A3500, en forme de Tower PC60, soit au rendez-vous au Cebit, la grande exposition allemande à Hanovre en mars. Et il sera peut-être équipé avec "UNIX.CBM" et un processeur qui tourne plus vite que 25MHz ...

AT-XT

La version 1.1 de Atonce comporte pas mal d'amélorations

(voir test de ATonce, page 12).

1. Possibilité d'étendre le DOS-BASE à 704K (au lieu de 640K pour un AT) à condition de posséder une carte extension interne de 1méga minimum. (style Minimax ou autres)

2.- Possibilité de créer des partitions MS-DOS en utilisant des fichiers Amiga (comme un disk-simulator)! Fichiers de 5 mégas au minimum, qui seront "formattés" par un utilitaire livré sur la Vortex-Dos-utilities. Tous les disques durs sont maintenant reconnus sans aucun problème (le Mountlist Amiga est maintenant lu par Atonce)

3.Mode texte en mode Hercules 720*348 SANS entrelacé grâce à une nouvelle police de caractères ultra-rapide. En mode graphique évidemment l'écran scintillera toujours.

4.Mode CGA plus performant ("reverse" possible en 4 couleurs).

5.Driver EMM.SYS livré sur la Vortex utilities pour utiliser l'expanded memory et compatibilité avec d'autres modes mémoires possibles (10 modes mémoires sont sélectionnables suivant votre configuration).

Xavier nous communique:

Comme l'indiquait la doc, pour une motherboard révision 6 minimum il est possible de court-circuiter la résistance R106 pour donner à ATonce une précision de fréquence plus grande.

Je donne encore une fois les tests de vitesse qui sont attribués à la carte par divers benchmarks:

CPU: Boucle tournant sur un PC XT à 4.77MHZ (8088) met 10 secondes sous Atonce met 3.35 secondes, c'est à dire comme un XT à 14.23 MHZ (XT pas AT!!)

SPEED: Atonce est vu comme un PC AT tournant à 6MHZ c'est à dire 3,4 fois plus rapidement qu'un PC XT à 4.77 MHZ

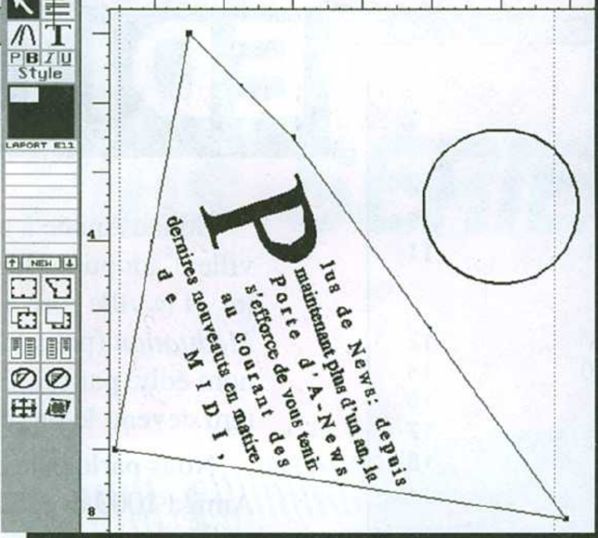
PC_TOOLS: Atonce affiche 300% par rapport à un PC_XT tournant à 4.77MHZ (en Hercules car en CGA les performances (en 8,16 couleurs) sont plus faibles: 280% au lieu de 300%)

Donc globalement Atonce est assez médiocre comme AT mais très rapide si on le compare à un XT. (3 fois plus rapide) Ses qualités en font un must d'émulation hardware. Sans conteste un rapport qualité/prix maximum.

Je signale pour ceux qui l'utilisent et aux futurs utilisateurs qui trouvent/trouveront que l'Amiga est assez lent lorsque l'Amiga et le PC travaillent en même temps qu'il faut utiliser, taper la commande CLI **ChangeTaskPri 100** pour retrouver une vitesse de croisière convenable sur Miga SANS ralentissement du côté PC. ChangeTaskPri 100 signale simplement au Scheduler de l'AmigaDos de pratiquer le meilleur ShareTime possible.

Un dernier point qui découle de l'utilisation d'Atonce en tapant ce texte: j'ai voulu passer de mon éditeur de texte côté Miga à celui du PC pour bien vérifier que la vitesse n'avait pas diminué sur ce dernier en utilisant la commande Cli ChangeTaskPri. Or mon éditeur utilise un écran qui lui est propre et en me retrouvant dans le Workbench je ne pouvais plus que passer à l'écran suivant, c'est à dire celui d'Atonce avec les touches *Commodore* et *N/M*. Après d'inombrables tentatives je me suis enfin rendu à l'évidence: plus moyen de repasser à mon éditeur de texte...

Dernière constatation: le hard tourne moins vite sur une carte mère d'une version inférieure à 6A. Au lieu d'obtenir la performance de 6MHz (3.4 fois plus rapide qu'un PC T à 4.77MHz) la carte tourne à 5MHz! De plus, la carte mère d'une révision inférieure à 6A ne possède pas une résistance R106 qu'il faut court-circuiter pour permettre d'obtenir une fréquence d'horloge interne cohérente du côté PC. Sans cela la fréquence affichée est très variable...



La nouvelle version de Saxon Publisher vient de sortir aux Etats Unis. En attendant qu'elle traverse l'Atlantique, voici un exemple d'une boîte (pour texte ou graphisme) .

Les boîtes peuvent prendre toutes les formes imaginables, et peuvent comporter autant de cotés que vous desireriez.

Etonnant.

...et la reponse de

KCS

La version 2.0 de la carte KCS Power PC Board est disponible chez Bus Plus. Elle permet l'utilisation du disque dur A590 de Commodore, et son prix baisse de 3700F à 3250F. KCS promet de futurs drivers pour d'autres disques durs.

Les possesseurs de la version précédente peuvent se procurer la version 2 gratuitement en envoyant leur disquette programme à Bus Plus.

Voici quelques autres améliorations apportées par cette version:

❑ Support des formatages non-MS-Dos (pour des logiciels protégés)

❑ Système de disque-cache, pour des disque-accès plus rapides

❑ Driver pour souris (Mouse Systems, Genius, Microsoft, etc)

❑ Meilleur émulation de la port série

❑ Soutien complet de Super Agnus et meilleur affichage Hercules en présence de ce circuit.

❑ Jusqu'à 16 couleurs en mode CGA (Dynamic)

❑ Fonction avec toutes les versions de Kickstart

❑ Affichage (optionnel) de pistes actives de tous les lecteurs

❑ Soutien des extensions mémoire externes

Oui Mais

En Grande Bretagne, un test comparatif dans le journal anglais *Amiga Computing* félicite le ATonce pour son fonctionnement en multi-tâche, mais donne preference quand même au KCS, pour sa rapidité presque égale à l'ATonce mais surtout pour sa stabilité.

AMOVI

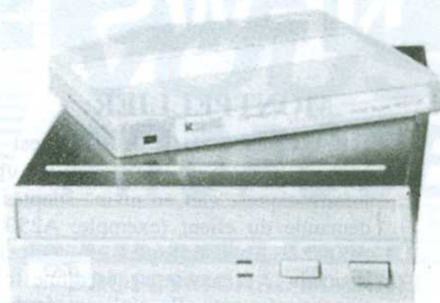
La société GVP, représentée en France par CIS, a récemment changé de marque de disque dur amovible, laissant tomber Syquest en faveur de Ricoh. Nous avons profité de la présence de GVP à Köln pour demander les raisons de ce changement. Voici les réponses.

Une raison commerciale: GVP a obtenu l'exclusivité pour l'adaptation des disques amovibles Ricoh sur Amiga, tandis que le mécanisme Syquest est disponible pour tous les fabricants de périphériques qui le demandent.

Des raisons techniques: Plus grande capacité (48 Mo contre 42 Mo), et, selon GVP, une meilleure fiabilité au niveau des cartouches, qui seraient mieux protégées contre la poussière et testées . Un ingénieur GVP nous assurait qu'il était possible de voir sur une cartouche Syquest des traces causées par la présence d'un gros fumeur dans un bureau. GVP s'attend à un taux de retour en atelier moins important que les 10% constatés avec les Syquest.

Ceux qui vendent des lecteurs Syquest (on en trouve par exemple chez Bus Plus et Trinology) répondent que ce mécanisme s'est imposé en véritable standard non seulement dans le monde Amiga mais aussi chez Macintosh et IBM et qu'il n' y a pas de problème de fiabilité. Evidemment, il faut prendre les précautions habituelles en informatique: écarter les fumeurs, ne pas opérer en atmosphère poussiéreuse, ne pas laisser vos cartouches dans votre Amiga quand la machine ne tourne pas, et ne pas empiler vos cartouches (ni vos disquettes) sur le moniteur.

Le Syquest semble légèrement plus rapide que le Ricoh, et il est probable que ceux qui utilisent les cartouches en format Macintosh sous **A-Max**, l'émulateur Mac, trouveront plus facilement les flasheurs équipés en Syquest qu'en Ricoh.



Le nouveau disque amovible Ricoh de GVP

NEWS FRANCE

MONTPELLIER:

Atelier Sud Vidéo est une agence proposant des produits vidéo-informatiques "clef en main" adaptés à la demande du client (exemple: A2500 ou A3000 + vidéodisque + genlock + logiciels...) et accompagnés d'une formation conséquente. Ils réalisent également la mise en relation du client avec un graphiste professionnel.

L'Amiga joue deux rôles: l'un comme poste de création graphique, l'autre en tant que générateur de titres. Les deux solutions s'accompagnent respectivement des logiciels ***Dpaint 3, Sculpt Animate 4D, Digiview + Digipaint*** et ***Deluxe Vidéo 3*** (pour le pilotage des magnétos); et ***Protitler*** avec les ***Font Set*** (et bientôt ***Broadcast Titler II***) pour les titres.

ASV a retenu pour sa gamme de produits deux genlocks: la carte **Magni** (15000F) pour les grosses bourses et le **Scanlock** plus abordable (9000F). Interrogés sur la gamme GST de Satellite & Télévision (Ex: GST 2500 = 17000F), ASV disent lui trouver une bonne qualité en RVB mais un codage en PAL insuffisant. Ce qui est un réel défaut pour les amateurs n'ayant pas un bon modulateur RVB/PAL à mettre en aval du genlock (et hélas, souvent BON modulateur rime avec CHER modulateur).

ASV et COMMODORE: Commodore se comporte en véritable professionnel vidéo et propose aux entreprises des démonstrations et des stages (payants). Les entreprises clientes sont mêlées à l'élaboration du produit par un échange total de remarques entre les techniciens de Commodore et ces professionnels. L'aboutissement de telles discussions est un produit mieux adapté au marché local, international et de bonne qualité (***AmigaVision***, son copain ***CanDo***, le ***WorkBench 2.0***). On remarque aussi les réelles compétences et le sérieux de Commodore avec l'option de maintenance sur site composé de 80 postes en France qui garantissent un déplacement sous 8 heures.(Sébastien + Kawasuri)

PECHINEY:

Cette **multi-nationale** a choisi l'Amiga 3000 et AmigaVision pour réaliser un *"journal cyclique de communication interne"*, c'est à dire un canal vidéo interactif destiné à communiquer en interne l'actualité de l'entreprise, ses résultats économiques, la vie des filiales, etc.

L'application était réalisée par Commodore en partenariat avec **SGcom**, jeune société de conseil en communication interactive (Groupe JKLM).

Une version commerciale du ***Master Virus Killer*** de Xavier Leclercq reconnaissant 105 Virus boots et links est disponible en France, l'Autriche, la Suisse et l'Allemagne. En France c'est la société BAB Micro qui la distribue et en Allemagne, Suisse et Autriche la société Stefan Ossowski (rachat par Stefan Ossowski des droits d'auteur).

Pour les autres pays (Belgique, USA, Angleterre etc...) ce sont des associations DP qui distribuent une version en Anglais exclusivement. Quelques adresses:

(BAB Micro 7 Rue de Coursic, 64100 Bayonne - documentation en français. Suisse - Docs en Allemand - Stefan Ossowski, VeronikaStrasse 33, 4300 Essen 1 West Germany, prix 49 DM. Belgique - docs en anglais - M.i.A Software BP 111, 2018 Anvers 14 Belgique. Canada - docs en anglais - PDSResource P.O. Box 7175 Loma Linda, CA 92354 U.S.A.)

FRAUG:
Les Comptes

Le French Amiga User Group (FRAUG) a sorti un numéro special de son journal, titré *"Vie Du Club"*, qui donne les informations détaillées sur les besoins financiers d'un club d'envergure nationale.

Côté cotisations on trouve un total de 70000F pour la première année de l'existence du club, ce qui correspond à 350 membres payants.

Norbert (rédaction) et Gérald (comptable), commentent les dépenses suivantes:

Journal: 21000F. C'est le total des factures d'imprimerie pour 5 numéros du FRAUG-Journal tirés en moyenne à 400 exemplaires. Un journal coûte environ 10F à imprimer.

Téléphone: 4500F. Divers contacts avec revendeurs, éditeurs de softs, Commodore France et accès au serveur DEEP.

PTT: 14000F. Timbres et enveloppes, y compris pour le service domaine public.

Matériel et Divers 32400F. Commentaire des auteurs:

"Vous noterez que cette partie est aussi vaste que celle du journal, mais cela s'explique par le fait qu'elle correspond à la première année et englobe l'achat de matériels divers ainsi que de logiciels. Pour le matériel il s'agit principalement de lecteurs externes pour le DP et d'une imprimante pour l'édition des étiquettes du journal. Côté soft, nous avons fait l'acquisition de ProWrite pour la rédaction des articles (850F) et de ProPage pour la création du journal (3700F).

"Il est à noter qu'au début de notre existance *Commodore France* nous avait 'prêté' du matériel (contre un gros chèque de caution) mais que cela n'a pas duré bien longtemps, puisque ces braves gens nous ont bien vite proposé le rachat du matériel, à prix bradé certes, mais hors des moyens de l'association. A partir de ce moment là,

BOOTSHOP

Cher A-News,

Je me permets de remettre les choses au point après l'information me concernant dans la rubrique NEWS, page 5 du numéro de Novembre. (*Ed: l'information prévenait de l'existence d'une disquette DP contenant une collection d'une vingtaine de virus*).

Le premier paragraphe de l'article est très bon, car j'ai fait BOOTSHOP dans cette vue. Il est issu d'un rêve, c'est un programme qui réunit tous les utilitaires que l'on peut mettre sur un boot, sans avoir à parcourir 40 disks pour les retrouver, et dans un programme convivial. La partie virus est uniquement là pour connaître la 'tête' des virus, et pour donner aux chasseurs, la possibilité de les possèder pour les étudier.

Le deuxième paragraphe me fait marrer : C'est à croire que personne n'a, ou n'a eu, de virus. C'est donc moi qui les ai tous programmés et qui maintenant les distribue.

Le troisième paragraphe est de plus en plus délirant, j'apprends que l'on m'a fait des mises en garde! Désolé, mais je n'étais pas au courant. D'ailleurs, mon adresse est dans le programme, alors? Quant à la distribution anglaise, AMIGANUTS a aimé ce programme (il suffit de lire l'article joint avec cette lettre, paru dans NEW COMPUTER EXPRESS du 11 Octobre 1990), et a décidé de le distribuer: C'est un freeware!

Avant dernier paragraphe, et on délire de plus en plus. Grâce, ou plutôt à cause de BOOTSHOP, tous les disks provenant d'Angleterre vont être contaminés par des virus!

Et le coup de grâce, merci pour le support. Cela vaut le coup d'être français et de faire du freeware : On m'interdit la distribution en FRANCE (et mon tueur de virus : KILL'EM ALL ?) : Je n'en ai rien à /+*/*/?, cela fait 6 mois que je me suis débarrassé de mon Amiga, car son univers d'utilisateurs est trop nul (la preuve). Je crois que dans le combat AMIGA vs ST, c'est le ST qui a gagné, malgré son infériorité. Un seul regret, sur mon PC, il y a plus de virus que sur AMIGA (environ 200 contre 100 sur AMIGA).

AMIGALement
Christophe ANDRE
Reichshoffen (67)

Ed: Et comme si les choses n'étaient pas assez compliquées, Xavier Leclercq nous signale l'existence d'une fausse disquette "BootShop" contenant un fichier README signé "Xavier Leclercq".

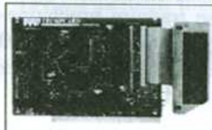
VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

IVS — NOUVEAU

TRUMPCARD

CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

TRUMPCARD PROFESSIONAL



(A2000-A500)
La carte contrôleur SCSI La plus rapide du monde (transfère les données plus vite que son ombre !
Jusqu'à 1.9 Mega-Octet par seconde sous Dperf2).

Grâce à son procédé exclusif SCSI-SHARE il est possible de connecter plusieurs disques durs à plusieurs ordinateurs (jusqu'à 7 UC). Et toujours la TRUMPCARD qui, elle aussi, est rapide et confortable.

TRUMPCARD PROFESSIONAL A2000	2.250 F.
TRUMPCARD PROFESSIONAL A500 (avec boîtier)	2.550 F.
A2000	
TRUMPCARD PRO HC40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	5.500 F.
TRUMPCARD PRO HC52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	5.750 F.
TRUMPCARD PRO HC80Q QUANTUM 80 Q (19 mS)	7.600 F.
TRUMPCARD PRO HC105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	7.950 F.
A500	
TRUMPCARD PRO 500/40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	5.900 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	6.150 F.
TRUMPCARD PRO 500/80Q QUANTUM 80 Q (19 mS)	7.990 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	8.490 F.
TRUMPCARD A2000	1.650 F.
TRUMPCARD A500 (avec boîtier)	1.950 F.
A2000	
TRUMPCARD HC40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	4.990 F.
TRUMPCARD HC52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	5.250 F.
TRUMPCARD HC60 SEAGATE 177N (28 mS)	5.450 F.
TRUMPCARD HC80Q QUANTUM 80 Q (19 mS)	6.990 F.
TRUMPCARD HC105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	7.490 F.
A500	
TRUMPCARD 500/40Q QUANTUM 40 Q (19 mS)	5.300 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LP525 (14 mS)	5.650 F.
TRUMPCARD 500/80Q QUANTUM 80 Q (19 mS)	7.390 F.
TRUMPCARD 500/105Q QUANTUM 105 Q (19 mS)	7.890 F.

Boîtier externe A500
pour Trumpcard Professional et Trumpcard.



NOUVEAU EXTRA PROMO EXTRA NOUVEAU

DONNEZ DE L'ESPACE A VOTRE AMIGA A UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000
CARTE DISQUE DUR SCSI 40 MO **3990 F.**
(Carte contrôleur SCSI + disque dur SCSI 40 MO / 28ms)

EXPANSION SYSTEMS — NOUVEAU

La carte BaseBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.



- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

BASEBOARD peuplée OK	995 F.
2MO	1.990 F.
4MO	2.950 F.
6MO	4.950 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K	1.250 F.

EXTENSIONS MEMOIRE



8-UP ! (DIP)
2/8 MO
(A2000)
MICROBOTICS

2 MO	1.790 F.	4 MO	2.990 F.
6 MO	3.990 F.	8 MO	4.990 F.

EXTENSION MEMOIRE

512 K avec interrupteur et horloge.
A500 **490 F.**

NORDIC POWER

La cartouche d'action Amiga.
BUS STOP



A500	875 F.
A200	960 F.

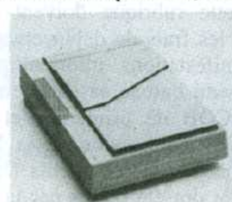
MOUSE MASTER — NOUVEAU

PRACTICAL SOLUTIONS

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga.
Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix .... 195F.

PRINT TECHNIK — NOUVEAU

PROFESSIONAL SCANNER AMIGA (A500, A2000, A3000)



- Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats.
- Capacités de scan de 75 à 600 DPI.
- Compatible avec toutes les résolutions Amiga.
- Impression directe sur HP LaserJet.
- Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité.
- 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.

Prix : .... 9.500 F.
HANDY SCANNER .... N.C.

KCS

POWER PC BOARD (A500)



La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureau tique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.
Prix : .... 3.250 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER

choisissez entre la version

MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.
AUDIODIGITIZER MONO .... 345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO .... 495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillon par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix .... 580 F.

MINIAMP 3

L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation. Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs.
Prix .... 360 F.

MINIAMP 4

Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut-parleurs coniques de 114 mm. Prix .... 630 F.

MINIAMP 5

Se compose d'un amplificateur 4 Watt par canal, est équipé d'une commande de réglage de volume. Il est livré complet avec câbles, alimentation et deux enceintes format bibliothèque, haute qualité, trois voies comprenant un tweeter, un sqwaker et un woofer..... Miniamps5 vous offre la qualité ultime dans le domaine de la mini hi-fi, peut aussi être utilisé avec stéréo personnelle, cassetophone, claviers, etc. ...
Prix .... 895 F.





INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur.
La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix .... 510 F.

DISTRIBUTEURS

PARIS ET REGION PARISIENNE • A.M.I.E. (11e) • **ATELIER NUMERIQUE** (11e) • **RUN INFORMATIQUE** (13e) • **PHASE INFORMATIQUE** (14e) • **VIDEOSHOP** (1e, 12e, 14e)
PROVINCE • (06) NICE **ASCI INFORMATIQUE** • (13) MARSEILLE **A.M.I.E. INFOLOGS POINT IMAGE** • (21) DIJON **DIALOG INFORMATIQUE** • (26) MONTELIMAR **Ets VILLARD** • (30) ALES **MAISON ET LOISIRS** • (31) TOULOUSE **ULTIMA** et **VOLUMM** • (35) RENNES **MICRO C** • (37) TOURS **LEADER INFORMATIQUE** • (62) BILLY MONTIGNY **MICROTECH** • (64) BAYONNE **B.A.B. MICRO** • (67) STRASBOURG **MICRO CENTER** • (68) COLMAR **CONSER INFORMATIQUE** • (69) LYON **Ets. GELAIN** • (71) CHALONS S/SAONE **ESPACE PROGICIEL** • (78) RAMBOUILLET **TURBOPROJECT**

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant Base cours US$, Livre sterling au 01/01/90 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

BON DE COMMANDE BUS PLUS □□□□□□□□ A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82

NOM ....
ADRESSE ....
VILLE .... CODE POSTAL

Qté	ARTICLE	PRIX unit.
FRAIS DE PORT		
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France	TOTAL	

AMIGA
□ CHEQUE
□ CCP
□ Carte Bancaire
expire à ....
Date ....
Signature ....

tout ce qui a été fait par FRAUG l'a été sur du matériel personnel à chacun d'entre nous

"N'oublions pas la réalisation des cartes d'adhérents, qui sont revenues au modique prix de 4091F. Dans le même style, il faut noter le gros Flop qu'ont fait les Tee-Shirt FRAUG pour lesquels nous avions déboursé 1900F. Il nous en reste et nous les bradons à 70F ce qui correspond au prix coûtant de l'impression 2 couleurs et non au prix Tee-Shirt+impression.

"Dans cette rubrique doivent également figurer les frais de déplacement aux diverses manifestations informatique où des membres du bureau se sont rendus, à savoir le SICOB de printemps et d'automne de 1989 et le salon de la Micro. Lors de ces déplacements, seuls les frais d'hébergement ont été réglés par la caisse du club. Les frais de transports ont été assumés par les personnes qui se sont déplacées..."

Total: 71900F.

"Comme vous le voyez, si les cotisations étaient le seul revenu du Club, nous serions en déficit de 1960F pour la première année. Heureusement, il y a le service DP qui aide à redresser les finances. Ainsi, au cours de l'année 1989, nous avons comptabilisé pour 22300F de commandes diverses de disquettes DP pour lesquelles nous avons déboursé 18000F d'achat de disques."

Et en conclusion:

"Bien entendu cette première année de la vie du Club a vu des dépenses assez conséquentes qui ne devraient pas être répétées dans les prochains exercices. Et cela pourrait donc se répercuter soit sur une diminution du prix de la cotisation, soit sur une diminution du tarif de certains services. Toutefois, si une exposition annuelle peut être envisagée, encore faut-il qu'il y ait quelques fonds en caise pour fournir les premiers francs, non? De même, faire un mailing aux revendeurs Commodore pour reproposer la reconnaissance de la carte FRAUG coûte près de 3000F au club.

"Pour avoir plus de moyens il faudrait que nous soyons plus nombreux, d'où l'importance du travail de promotion qui doit être fait...

(FRAUG, BP 64, 64202 Biarritz Cedex, tél 59-24-67-14)

Disquettes A-News No 2

Les deux disquettes *A-News No2* (*voir page 12 du mois dernier*) sont disponibles chez **Hermès Diffusion** au prix de 20F la disquette (40F les deux).

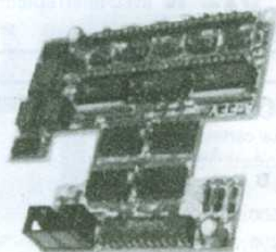
Comme toutes les disquettes A-News (oui, toutes les trois), elles sont dans le domaine public et librement copiables...

Après le HCD-20 de GVP (chez CIS), un disque dur 20Mo pour A2000 à (10F) moins de 3000F, voici **Bus Plus** qui propose une "hard card" de 40 Mo à (10F) moins que 4000F! Il s'agit du **Data Flier** de chez Memory Expansion, carte contrôleur SCSI avec disque dur d'un temps d'accès de 28ms (*Bus Plus, tél 1-45-80-05-66*).

Ze Dahu disait le mois dernier que ***PIXEL 3D*** d'Axiom Software était le plus fiable des softs qui vectorisent les fichiers bitmaps, les transformant en format *Videoscape, Sculpt, Turbo Silver* ou DXF (*AutoCad*). Il a oublié de dire que ce soft est disponible au prix de 550FF (ou 3380FB) chez Pulsar Benelux/France, KV Overmeirelaan 20, 2100 Antwerp, Belgium, tél 33-26-01-44, FAX 33-26-01-94. Pulsar cherche des revendeurs en France.

CIS, premier importateur et distributeur français de périphériques pour l'Amiga, a changé d'adresse pour mieux vivre son expansion. Nouvelle adresse: CIS à Europarc, 14 avenue G.Hertz, 33600 Pessac Bersol, c'est à dire toujours dans les banlieues bordelaises... Tél 56-36-34-41, FAX 56-36-28-46.

La société **SCAP Informatique** annonce qu'elle importe en France les produits **ICD** (cartes disque dur, flicker-fixer interne pour A500 et A2000 [photo], accélératrice 68000 à 14MHz, etc). Voir notre reportage de Cologne du mois dernier. (*SCAP, 62 rue Gabriel Peri, 93200 St Denis, tél 42-43-22-78, FAX 42-43-92-70*).



Le "Flicker fixer" d'ICD

EVS Informatique nous annonce qu'il distribue certains produits de la société américaine **Progressive Peripherals & Software**: 3D Professional, Framegrabber PAL, UltraDesign, Diskmaster, et QicTape. (*EVS Informatique, 15 allée du gros chêne, 78480 Verneuil sur Seine, tél 1-39-71-19-41, FAX 1-39-65-67-02*).

Vous êtes programmeur et le **CDTV** de Commodore vous intéresse? Sachez que pour 15000FHT il est possible de faire faire **un "Master" de disque CD**. La première centaine de disks vous coûterait environ 22F le disque en France, ou bien environ 5F par "disk" aux Etats Unis. Que vous payiez 5F ou 22F, c'est une très bonne affaire pour quelqu'un qui voudrait partager quelques centaines de mégas de données, ou bien une aventure sans fin... Et n'oubliez pas que le tout reste... incopiable.

ETRAN

Les Niouzettes d'ailleurs

Motorola a enfin commencé à livrer le processeur **68040** en quantités commerciales. Cela devrait se traduire prochainement par la disponibilité de cartes 68040 pour l'Amiga 2000 et 3000 (et 3500) chez Supra, GVP, Progressive Peripherals, etc.

DKB Software annonce le **MegAChip 2000**, une carte permettant l'utilisation de 2Mo de chip RAM dans un Amiga 2000. La carte double la mémoire accessible aux "custom chips", et permet un total de 10Mo de RAM. Compatible avec le Système 2.0 et le nouveau Denise. Prix 299$ sans le circuit Agnus 2Mo.

Le **MultiStart II** pour A500 et A2000 permet l'installation des ROMS 1.3 et 2.0 et la commutation entre les deux via le clavier. Il y a place pour un troisième ROM (V1.2? Système 3.0?). Prix 99$ sans ROMS.

(DKB Software, 832 First St, Milford MI 48381, USA, tél 313-685-2383)

Les **imprimantes couleur Mitsubishi et Shinko A&B** sont utilisables sous *Preferences* grace à des drivers proposés au prix de 133$ (*ACDA Corp, 220 Belle Meade Av, Setauket, NY 11733, USA, tél 516-689-7722*)

Un lecteur Suisse, Bertrand Belot du Club Amiga Multitask Force à Genève, nous rappelle que nous avons omis de noter dans notre reportage sur Amiga 90 la disponibilité **d'interfaces entre l'Amiga et des calculatrices électroniques** Databank Casio SF7000 à 9500 et Sharp IQ 7000 à 7300, ZQ 100 à 5300. Le logiciel de transfert, Transfile est en allemand mais très facile d'emploi. Le prix est de 179DM chez **Yellow Computing**, Postfach 1136, D-7107 Bad Friedrichshall. Mr Belot se dit "très satisfait" de ce logiciel.

Il nous signale aussi que **Minix 1.5** (*voir article de Leon Guilbirds le mois dernier*), est disponible pour 180$ (envoi compris) chez Prentice Hall, 66 Wood Lane End, Hemlel Hempstead, Herts HP2 4RG, Angleterre.

RDV

Mars 15-17, **Amiga World Expo** (c'est le nouveau nom de AmiEXPO), New York Hilton and Towers à Rockefeller Center, 1335 Avenue of the Americas (entre 53ème Street et 54ème Street

Avril 5-7, **World of Amiga** Expo, New York City, Pier 90, New York Passenger Ship Terminal, New York, NY, organisé par The Hunter Group, tél 416 595-5906, FAX 416-595-5093

Au Canada, **Eschalon Development** annonce *Video Tools*, un package d'utilitaires pour professionnels de la vidéo. On y trouve SUBTITLER (création de sous-titres), CREDITER (pour scroller votre texte à la vitesse voulue, vous tapez vos lignes avec le font de votre choix et vous démarrez votre magnétoscope, c'est tout), PROMPTER (pour créer des téléprompts facilement), IMAGE PRESENTER (fondus etc, contrôlable par ARexx), ASCENSION (créez vos présentations multi-média, souris plus script), etc. Prix 299.95$. (*Eschalon Development, 1102 Renaissance Square, New Westminster, Canada H3T 1A9, tél 604-520-1543, FAX 604-520-1545*)

QUEBEC
La TPS frappe

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.50$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, cheque visé ou carte visa à **Probace**, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4.

Ceci est une mise à jour des prix qui se trouvent en dernière page.

Le Comdex 1990 de Las Vegas

Las Vegas est une ville aux charmes excentriques et démesurés, surgissant de nulle part au milieu du magnifique désert du Nevada. Outre le casino, les palaces et les *"Girls à Gogo"*, le touriste moyen ne saurait passer à côté du fameux Comdex : le plus grand show informatique de la planète.

O surprise, le Comdex est beaucoup plus professionnel qu'un simple Sicob gaulois. Ici, pas de jeunes têtes blondes bruyantes s'agitant bêtement autour de quelques claviers débonnaires, mais une foule cravatée et gominée venue admirer les derniers sévices du géant bleu IBM. Heureusement, **Commodore Electronics Ltd.** était là pour attirer tout amigaïste vertueux.

Toutefois, la-dite firme a su s'adapter au climat hautement professionnel du show en déployant un stand très pro, à grand renfort d'Amiga 3000 et d'hôtesses tout aussi calées en informatique que l'est Alain Prost en matière de tuyau d'échappement.

Ainsi, le visiteur hagard tombe-t-il tout d'abord sur deux **A 3000 UX** arborant fièrement de multiples applications tournant sous Unix System V r4 (SVr4). Quelques écrans vidéos s'évertuaient à convaincre la foule des capacités du Miga, à grands renforts d'animations et de phrases chocs.

Autre application effrayante: le fameux ***Amigavision*** jouant ici le rôle sournois d'entremetteur entre un A3000 25 MHz HD100 mégas (!) et un lecteur CD Vidéo Pioneer. L'utilisation d'un **écran tactile Future Touch** (Amigo Business Computer) était de très bon goût et permettait à quelques cadres nippons de toucher de doigt la concrète di-vinité. Plusieurs "démos" (au look beaucoup plus sérieux qu'une bonne démo Scoopex de base ...) pouvaient être lancées à partir d'un programme pilote sur des sujets aussi variés que le graphisme, la CAO, la gestion des ressources humaines ou les mÏurs amoureuses du Yeti après l'hiver ... Le résultat était brillant : son et image digitaux mixés avec de très belles anims 3D.

Un jeune Yuppy perdu au milieu d'un véritable studio audio-vidéo présentait la dernière production **Gold Disk** : *"Showmaker"*, une 'Desktop Video Solution'.

Mais ce jeune profane avait du mal à retenir les spectateurs irrésistiblement attirés par la présence sur le stand d'une installation monstrueuse (A3000 + Camescope + deux grands ecrans) présentant les vertues médicinales de **DCTV (Digital Creation)**. Ce package, vendu ici pour la modique somme de $495, environ 2500F, permettait à un habile graphiste de récupérer des images via le port RGB et de les convertir en "full color composite video". Ainsi, la barrière fatidique des 4096 couleurs semble-t-elle dépassée, la propagande proclamant des millions de couleurs à l'ecran.

Quoiqu'il en soit, le résultat est saisissant : images digitalisées rayonnantes pouvant être ensuite manipulées à l'aide de ***DCTV Paint***, programme aux possibilités bouleversantes.

J'ai ainsi vu une digitalisation parfaite d'une californienne non moins parfaite se faire arranger par une image de péroquet utilisée comme brush. Le logiciel est aussi compatible avec quelques programmes populaires d'animation 3D permettant ainsi la création d'animation colorées en temps réel.

Enfin, était aussi présent sur le stand un A3000 sur lequel le programme ***DynaCadd*** de ***Ditek International*** pilotant un "plotter" grand format Ioline, une table traçante quôa. La bête est très rapide et peut supporter jusqu'à 20 stylets couleurs. Il m'a été impossible d'obtenir le prix de l'engin, ce qui m'a peut être évité une crise cardiaque.

Quittant à mon grand regret le stand Commodore, je tombe par hasard sur **Newtek,** attiré par une grande banderole "**Toaster**". Non, ce n'était pas un grille-pain mais bien le plus intrépide des video toasters, mis ici en valeur par une jeune fille au pair aux cheveux couleur feu. Etait-ce les performances de ce produit, la beauté du stand ou simplement les rondeurs inavouables de la-dite hôtesse qui avait attiré ici une foule irsute de cadres époustouflés...*(Ed: Décidement, on la voit partout, Ms Kiki)*

Quoi qu'il en soit, c'était un beau coup de pub: trois écrans, deux caméras et un A2000 gonflé à bloc permettaient à la foule en délire d'admirer les manipulations amusantes, émouvantes, sugges tives et généralement époustouflantes de cette princesse infligeant à son image cathodique toutes sortes de tortures, utilisant à fond les multiples possibilités du logiciel.

Newtek montrait aussi une vidéo présentant les derniers délires d'un certain **Allen Hastings,** auteur des fameuses *"Demo Reels"*. Ces créations, entièrement réalisées sur A2000 à l'aide de ***Light Wave***, étaient aussi époustouflantes que l'autre partie du stand, bien qu'attirant beaucoup moins de personnes, le cadre moyen s'attachant à des valeurs beaucoup plus terre-à-terre ...

Olivier Caylus

Les News de Xavier Leclercq

Déjà l'auteur du **"Livre du lecteur de disquette"** de chez *Micro-Application* envisageait la possibilité toute probable qu'il pourrait exister **un Virus se logeant dans le DiskValidator**. Je ne sais pas si cette réflexion a fait des émules mais à l'heure où j'écris je peux vous affirmer l'existence d'un virus se logeant dans les 1848 bytes du diskvalidator. Son nom? "Return Of The Lamer"...!

LE SEUL FAIT D'INSERER UNE DISQUETTE INFECTEE DANS UN DRIVE ACTIVERA LE VIRUS EN MEMOIRE!

Donc l'utilisateur ne lançant jamais des disquettes étrangères et utilisant toujours son disk dur pour "booter" N'EST PLUS à l'abri et peut désormais lui aussi redouter d'être infecté par un virus de cette troisième génération.

Un exemple concret: vous avez des copies de Fred fish à faire et vous utilisez un copieur qui respecte le multi-tasking.

C'est cuit! Si la XXième disquette est insérée et contient le "Return_Of.." celui ci se nichera automatiquement en mémoire en créant des "reads/writes errors" sur les autres disquettes insérées pour la copie!... Le virus se place dans le directory L: sous le nom du disk-validator avec le taille du disk-validator c'est à dire 1848 bytes. Il est bien entendu codé (procédé alléatoire), dévie le BeginIo du trackdisk.device et intercepte les commandes de lecture (CMD_READ) et d'écriture (CMD_WRITE)

Le virus s'il est capable de s'installer sur le disque dur n'a pas été programmé dans ce but. Le "trackdisk.device" est utilisé par les unités de disquettes et donc le disque dur n'a pas à craindre d'éventuelles Read/Writes ni même un formattage. *(Ed: article de fond sur ce virus le mois prochain)*

* * * *

A propos des "nouvelles du front" je signale l'apparition, toute logique en période hivernale, de **nouveaux microbes**: CCCP Virus (link+boot), DigitalEmotion, Switch-Off, MorbidAngel... A suivre...

* * * *

L'Amiga bientôt au hit-parade? Au top-50? Pourquoi pas... En effet depuis peu sont disponibles **deux Maxi-45 tours et un compact disk laser** (un CD quoi) à l'écoute duquel on peut se délecter l'oreille avec des songs **"made in Amiga"** .Evidemment c'est pas du violon ni de la musique classique... (traduction: ça déménage!). Les auteurs **Red Mike** et **David Roméo**,qui sont des pros de la musique sur Miga, ont utilisé le programme Oktalizer et deux Migas en source pour totaliser des songs de 10 voies en sortie. (2 * 5 voies par Amiga) Bref, comme dirait Pépin, un truc à ne pas rater!

* * * *

Samedi 1er Décembre 1990 à **Mouscron** se tenait une **"Fair"** consacrée une fois de plus à l'Amiga. Pas mal l'écran géant, mais un peu trop fort la sono! L'organisateur (il était seul) Mr. Robert Vinquier pense réitérer cette initiative l'année prochaine. Quant au **prochain rendez vous** de ce type ce sera certainement le 21 avril à Tournai pour l'Amiga Domaines Publics 91 avec sans doute pleins d'idées nouvelles.

* * * *

Un mot sur le **"zone gris"** . Il me semble que dans le débat "DP ou pas DP" pas mal de monde oublie certains détails gros comme des maisons:

● Dans le cas de ***PCQ*** en français l'auteur DOIT être contacté pour notifier son accord sur les modifications apportées. Il faut que tout le monde sache que ce même auteur a refusé qu'une association DP située en Allemagne distribue son PCQ car il estimait que cette même association le proposait à un prix jugé trop élevé (et c'était largement en dessous de 35FF!) Je demande donc un peu de respect pour les auteurs du DP... Et je juge non recevable la demande de Serge s'il n'a pas eu de contact avec l'auteur (comme l'a bien souligné Ed:) De même, ce dit DP doit être distribuable par toutes les associations domaines publics et pas concentré en un point de "vente" (donc librement copiable).

● Dans le cas d'un DP à 130FF j'ai sursauté de plusieurs mètres lorsque j'ai lu la lettre de ChorizoKid! Ok pour zone grise (j'aime le terme) mais ne parlons plus DP! Le soft doit aussi être distribué par n'importe quelle association DP (sinon c'est du commerce) et ne doit pas être protégé. Exemple: Tetrix Metallica qui n'était évidemment pas prévu comme un DP mais bien comme un commercial en low budget software !

Dernier point: il arrive que les associations DP augmentent leur prix (frais de poste en augmentation) mais tout en sachant que les prix des disquettes 3"1/2 ont diminué d'une façon spectaculaire (actuellement moins de 2,7FF par quantité) pourquoi ne pas aussi suivre les prix par le bas? Evidemment il est absurde de vouloir faire du DP au prix de la disquette car ce que propose les associations DP est un service et donc il doit être payant. Dans le même ordre d'idée les mécontents peuvent toujours aller voir ailleurs: personne ne vous oblige à acheter...

Xavier



Image par Rimage

(Association d'infographistes militant pour la défense de l'Art Domestique et la sauegarde des Images numériques)

Rimage collabore avec FR3 Picardie de façon quasi hebdomadaire depuis plus de trois ans.

Michel Fages, co-réalisateur, nous annonce la naissance et la diffusion du premier dessin-animé **parlant** de l'association sur cette antenne.

"Il s'agit seulement de quelques secondes *(mais quel boulot! Heureusement le monteur-pigiste de FR3 était bien rodé au doublage)*."

La première diffusion en 3-D par la même canal date de plus d'un an.

Michel Fages pense que c'est la première animation post-synchonisée et conçu sur Amiga en diffusion hertzienne de Picardie...

(Rimage, 1 rue de Calvaire, 80000 Amiens, tél 22-44-95-80. Rimage enverra une cassette VHS sonorisée de ses réalisations artistiques contre la somme de 150F. L'association cherche des partneaires (ou sponsors) pour co-produire des clips)

SAGERAGA

1984 et tout ça...

Après 90, voilà 91 qui nous éloigne encore plus du temps où tout était encore simple en informatique. C'est aussi le moment où je me sépare de mes publications préférées... J'ai décidé de vous faire part de mes dernières lectures.

Qui se souvient de la pub: ***"Pauvre concurrence. Avec l'arrivée de l'EL 100 (exel 100), si elle n'était pas déjà muette de naissance, elle en deviendrait muette d'étonnement.***" L'étonnement serait pour nous, de voir le jeu de l'année: *MINER 2049*. Ah oui, j'ai oublié de vous dire que je vous parle de 1984 (vous avez dit Orwell?) et que l'*EAO* (Enseignement Assisté par Ordinateur) en est à ses balbutiements... à noter qu'elle balbutie toujours! (qui parlait déjà du ZONE GRIS?)...

Adieu Tify qui racontait une puce! Le fondateur de Commodore, nouveau Président Directeur Général d'Atari, vise deux objectifs: rendre Atari bénéficiaire en éliminant Commodore, son concurrent. Sa méthode: déstabiliser le marché en sortant de nouveaux micros. A noter que Jack Tramiel a mis vingt ans à construire Commodore Computers. En 84, lors de son passage à Paris, il affirmait: "je suis parti parce que je n'appréciais pas le style de gestion des uns et des autres". Il voulait réitérer la méthode employée avec succès par lui sous Commodore contre Atari et Texas Instruments. Son mot d'ordre, vendre aux masses pas aux classes. "Les affaires, c'est la guerre" rappelle Tramiel.

Entre Atari et Commodore, les affaires ne sont pas terminées! Atari poursuit la Société Amiga pour "non respect d'une coopération" décidée entre les deux firmes: Amiga avait proposé à Commodore le produit de recherches commandées par Atari. Commodore vient de racheter Amiga. On comprend pourquoi et comment un produit original se trouve entre les mains de gens... qui ne le sont pas. Hum, si l'Amiga était un produit Atari... (cher gentil directeur, ces propos n'engagent que moua et j'ai même pas sorti mes autres réflexions encore plus assassines!).

AU MENU DE CETTE NOUVELLE ANNEE:

Les magazines allemands que j'ai, comme toujours, lu pour vous: ***Amiga Magazine - Amiga Joker - Chip - Computer Live - Kick Start - Amiga Dos - c't - ASM - Power Play - Toolbox - Amiga Spécial*** et pour une fois ***SOFT & MICRO*** (en français) qui sait maintenant que PC, Apple et Atari ne sont plus seuls et qu'Amiga existe. Ils ont même fait un article *"La station multimédia de Commodore"*. J'en profite pour déplorer la subjectivité des magazines français...

Et comme toujours, n'oubliez pas de multiplier le mark par 3,5 pour avoir environ l'équivalent en francs.

SOFT

Gold Vision propose une centaine de graphiques qui peuvent être utilisés pour illustrer des publications. Les graphiques sont en format vectorisé qui, avec l'aide du programme "ClipTool" contenu sur la disquette, se transforme au format Aegis, Encapsulated postScript et IFF-ILBM.

The Art Département (TAD) V2.0 vous permet de lire, retravailler et sauvegarder des images au format IFF/ILBM, Sculpt-Animate, Turbo Silver, GIF, TIFF, Rendition (Caligari), Deluxe Paint II E et Targa format 1.2 et 10 ainsi que HAM-E, Framegrabber, (*Ed: Ben oui, cet excellent programme a été francisé et est vendu en France par Atelier Numérique Paris (tél 40-24-17-51, Le Yéti s'en sert tellement qu'il n'a pas eu le temps de faire le test*).

Enfin, une nouveauté: ***Blitz Basic***, c'est un nouveau compilateur Basic de M.A.S.T. La disquette de démo me paraissait très intéressante. Il y a un programme style Defender qui peut rivaliser avec des softs du commerce. Sur un écran coupé en deux, vous pouvez jouer à... deux! A la compilation le Runtime est inclus (en 20 et 25 Kbytes). Vous n'avez plus besoin de rien. C'est un programme stand-alone et vous pouvez le mettre dans un bootblock!

Vous programmez directement le Hard de l'Amiga de manière simple. Par exemple:
- DMA valeur
- RGB Numcouleur
- transformer la souris avec deux commandes en sprite
- charger un graphique avec "Pload Image"

Le seul inconvénient, il n'est pas compatible avec l'AmigaBasic mais est-ce un inconvénient (*Ed: Evidemment, et puis n'as-tu pas honte CRS?*)

Dans la série des nouvelles versions et nouveaux softs mentionnés:

Modula II 3.32 (c) - Deluxe Video III - ProWrite 3.01 - Maxiplan Plus - Boardmaster - Quarterback 4.0 - Newio 3.1 - Perfect Sound V2.0

Des USA nous arrive une solution Postscript "Postdriver" qui s'installe sous Preferences. Et le nouveau concurrent pour Sculpt 4D et Turbo Silver: 3D Professional.

Master Tracks Pro de PASSPORT en Californie travaillait plutôt pour le Mac. Ils viennent de sortir ce programme sur Amiga (aussi sur PC où il se nomme Track. Il y a une liste (fournie) de gens connus qui sont sensés l'utiliser ... Elton, OMD, Alan Parsons, KISS... Ce programme charge des musics et les retravaille. Petite explication rapide: la plupart des séquenceurs travaillent avec des tracks, ou en français des pistes. Steinberg était en tête avec ses 24 pistes, Master Tracks Pro vous en propose... 64! C'est la globalité de ces pistes qui font la musique. Chaque piste est modifiable. Par le **SUITE PAGE 25**

AMIGA 1000'S DEFENDERS BULLETIN BOARD

VIE DU CLUB :

Depuis sa création en juillet 1990, le club se porte bien. Les adhésions ont augmenté suivant un rythme régulier, venant de toute la France et même de l'Etranger. Ce qui est frappant, c'est la passion véritable qui lie les "millistes" à leur machine. Nous nous en réjouissons car nous permettons à des propriétaires d'A 1000 de se regrouper et surtout de pouvoir équiper les chers micros de périphériques introuvables en France. C'est ainsi qu'en accord avec Robmller Gmbh nous avons lancé une opération "groupement d'achats" d'extensions mémoire A8MB1000; cette extension est livrée en configuration 2MO extensible à 8MO. Elle permet aux millistes d'avoir accès aux applications gourmandes en mémoire. La demande est forte mais nous pouvons encore être rejoints par d'éventuels acheteurs; qu'ils n'hésitent pas à nous contacter.

LES NEWS DE ROBMOLLER :

Cette firme ingénieuse et prolifique ne baisse pas la garde autour de grand-papa 1000. Non contente de distribuer et de vendre l'A8 MB 1000 la voici qui lance une carte accélératrice dénommée "TORNADO", cette dernière double la vitesse d'horloge du 1000 et de plus elle est disponible avec le 68881 en option (Tornado simple: 498 DM, +68881: 749 DM)

Il faut aussi souligner l'existence de l'Emulateur ST "Médusa" qui permet à votre Amiga d'émuler totalement l'Atari ST/STF/STE (ouf). Son prix est intéressant : 498 DM. A noter qu'une carte PC-XT est disponible, TURBO XT : 199 DM, avec 768 K de Ram : 299DM. Bien sûr Robmoller continue de développer de nouveaux produits et nous vous tiendrons au courant... J'en profite pour dire que si, vous, millistes qui me lisez, avez mis au point un produit compatible 1000 ou si vous pensez pouvoir le faire, alors n'hésitez pas à contacter le Club. (*Amiga 1000's Defenders, 47 av Gabriel Peri, 92500 Rueil-Malmaison*).

ATONCE: UN EMULATEUR AT POUR AMIGA 500 ET 2000

Testé par Xavier Leclercq

Il était une fois Atonce...

Atonce, l'émulateur AT-286 de la société Vortex, était en démonstration à l'Amiga'90 de Cologne.

Ce jour là j'ai craqué: je l'ai acheté.

Dans un premier temps je ne pouvais qu'admirer le hard, car le soft n'étant pas encore terminé j'ai dû attendre qu'il arrive par la poste.

Le jour J venu, mon premier contact avec Atonce fut fumant: j'ai installé la carte à la place du 68000 mis l'Amiga sous tension et... boum...mon Miga était mort!

1.Installation délicate:

-Tout d'abord,et contrairement aux premières photos publicitaires, le 68000 n'est pas replacé sur la carte mais le 68000 d'Atonce remplacera purement et simplement celui d'origine. Ceci est plutôt avantageux tout en sachant que le prix de la carte n'en a pas été augmenté. Mais l'installation de la dite carte peut se trouver perturbée par au moins quatre problèmes. Le premier et non le moindre est l'utilisateur,qui comme pour ma part, ne peut se passer d'une **Kickstart-platine** pour passer d'une ROM1.2 à une ROMV1.3. En effet impossible d'installer la Vortex avec la Kickstart-Platine tout simplement parce que comme je l'ai expliqué plus haut en contradiction avec ce qui était prévu d'origine le 68000 de la carte est directement placé sur la carte mère de la Miga et donc Atonce (même si elle ne prend pas beaucoup de place) passe juste au-dessus de la ROM d'origine... Pour ce premier problème il faut donc "bricoler" pour déplacer soit la carte vers la gauche vers le port cartouche (mais la marge de manoeuvre est quasi inexistante) soit déplacer la Kickstart platine vers la droite. Le deuxième point d'interrogation est le fait qu'il est demandé de placer un petit montage (une résistance en travers d'un support) sur Gary. Je m'interroge sur la compatibilité et l'encombrement en hauteur que cela risque de prendre aux utilisateurs ayant une extension mémoire "compatible" A501 (style **MiniMax**) d'une capacité plus grande qu'1 méga et donc qui ont déjà surélevé Gary...

Voilà des détails "encombrants" complètement ignorés dans la documentation. Par contre vous trouverez sur une des pages du petit livre de cette fameuse documentation le fait que cette carte n'est pas garantie avec toutes les extensions mémoires du marché. Seules les extensions **Vortex** et **Commodore** sont 100% fiables. Ce qui signifie que si vous utilisez une autre carte d'extension vous risquez d'avoir à la retirer car votre Miga refusera tout net de démarrer. (*C'est en effet ce qui m'est arrivé avec deux types d'extension dont je ne citerai pas la marque!*). C'était donc le troisième problème.

Le quatrième problème est la raison pour laquelle mon Miga a rendu l'âme: Atonce une fois installé "touche" la plaque métallique de protection. Il faut donc absolument utiliser un isolant entre la carte et cette plaque . Mon dernier sujet de préoccupation est de constater l'échauffement de la carte sur un Miga dont la carte mère est une révision <5 (révisons 5 et 6 pas de problèmes). Cela signifie que la consommation en courant de Atonce n'est pas pour rien. Si vous avez des drives externes autant peut-être les brancher sur une alimentation extérieure cela ne fera de mal à personne.(sauf à votre portefeuille qui semblera avoir fait régime.)

2.Sensibilité du hardware:

Mon Amiga étant sans vie (problème de carte mère car tous les chips étaient bons) j'ai décidé d'en acheter un autre tout neuf révision 6A avec le 8372 (Big Agnus) en prime. Et le clavier ne me plaisant pas (car pas assez rigide) j'ai pratiqué l'échange avec mon ancien clavier. La carte une nouvelle fois installée (j'ai agité mon mouchoir pour dire aurevoir à ma garantie) l'Amiga semblait fonctionner à merveille. Oui mais.. Atonce bloquait à chaque démarrage. Raison: il n'apréciait pas mon ancien clavier! En fait (et c'est encore une fois dans le petit livre de la documentation dont je vous rappelle que vous ne pouvez le lire qu'après l'achat de la carte) Atonce est très sensible au hard. Amigados est beaucoup plus tolérant. Autre exemple: les rams. Si pour AmigaDos les Rams sont correctes Atonce peut très bien affirmer le contraire... J'ai rencontré de nombreux problèmes avec les 2 mégas d'extension de l'A590 (pourtant produit Commodore). Il est indiqué dans le doc qu'il faut vérifier la bonne installation des chips...

3.Compatibilité :

Atonce peut fonctionner avec tous les types de disque dur. (*Je vois Roméo qui n'est pas d'accord mais un peu de patience Roméo tu vas comprendre*) En fait d'origine c'est tout à fait impossible car Vortex qui a une politique très protectionniste ne permet le contrôle que de disques durs type Vortex ou Commodore ; MAIS, car il y a un énorme MAIS, en bricolant un peu le soft rien n'est plus facile que d'accepter n'importe quel type de disque dur (ou autre) à Atonce. Il suffit d'aller modifier le ATONCE.CFG (fichier configuration) à l'aide d'un éditeur hexadécimal et de changer le Vortex.device en Alf.device ou autre. C'est bête mais il fallait y penser. (Je vous parle du soft Atonce version 1.01 en English mais je pense que ce truc doit être valable pour toutes versions futures). C'est évidemment le scénario dans le pire des cas car en théorie le menu d'installation reconnaît le disque dur et ira chercher automatiquement le device pour le placer dans le Config. Peut-être qu'une prochaine version améliorera les quelques bugs d'auto-reconnaissance des périphériques. A propos des périphériques pour lire un disk 360K PC il n'est pas nécessaire de sélectionner dans le menu d'installation 40 tracks au lieu de 80 ni de sélectionner votre drive 5"1/4 880K en drive 40 pistes 360K. Atonce reconnaît le format et lit sans problème du 360 ou 720k automatiquement! Avantage? C'est très simple à comprendre un disk 720K 3"1/2 peut être recopié sur une 5"1/4 et lu comme une 3"1/2 720K par Atonce... Si vous essayez de lancer un programme VGA tout plantera. (mais sur un vrai pc sans carte VGA aussi). Dans le même sujet

je ne comprends pas très bien le qualificatif CGA 16 couleurs... Le CGA c'est du 4 couleurs, l'EGA du 16 couleurs, le VGA du 256 couleurs par 320*200 pixels. L'émulation en 16 couleurs est donc bien du EGA et pas du CGA.

4.Rapidité:

Le test de rapidité du programme *PC CPU.EXE* donne une vitesse de la clock de 13 MHZ pour un test de rapidité trois fois plus rapide qu'un PC.XT à 4.77 MHZ (10 secondes pour le XT et 3,3 secondes pour Atonce).

Mais ce test voudrait-il dire que la vitesse est proportionnelle à la clock? En fait ceci n'est pas tout à fait exact: il faut comparer ce qui est comparable et comme le AT est un 32/16 bits il est normal qu'il aille deux fois plus vite qu'un XT 16/8bits. Donc un petit calcul rectificatif donne: 3,3 fois plus rapide/2 * 4.77 = un peu plus de 7MHZ comme vitesse réelle. C'est pas mal du tout: c'est même très très bon.

Mais tout n'est pas rose. Dans la pratique la rapidité est liée au mode d'affichage. Par exemple, en mode CGA 16 couleurs c'est lent très très lent (il faut lancer à ce moment là le programme de la disquette DOS d'Atonce: ***VHIGH.EXE***), en mode CGA 4 couleurs (lancez ***VLOW.EXE*** !) c'est utilisable mais dans de nombreux programmes on ne voit plus rien.

Le seul mode rapide est le mode Hercules. (mais le scintillement de l'écran provoqué par l'interlace est-il supportable à long terme?) Atonce prend donc vraiment sa place en mode Hercules et avec un programme qui tient compte du 286. (***Turbo-Pascal***) Le test de vitesse au pc-tools est par contre totalement aléatoire. (suivant le mode d'affichage de 60% à 295% d'un PC classique à 4,77 MHZ !) Un point très positif : la vitesse excellente de ma partition disque dur affectée à Atonce (aucun ralentissement par rapport au mode Amiga)

Il reste un petit détail (petit, moyen, grand c'est très relatif) qui est la place mémoire. En effet pour peu que vous désiriez utiliser en multi-tasks Atonce et l'AmigaDos un minimum de 2 mégas est franchement obligatoire. Le programme PC Windows demande à lui seul à peu près 1.5 mégas pour tourner convenablement... Mais Atonce peut tourner avec 1 méga ce qui peut donner 640K libre pour l'AT. Moins d'1 méga n'est pas réaliste dans un environnement multi-task ou sous Windows.

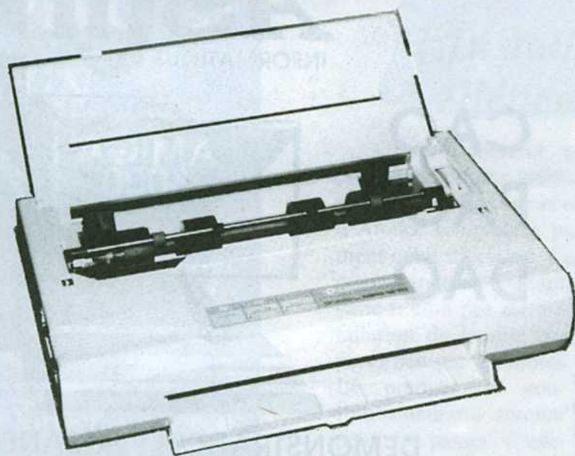
5. L'échange de données:

Un moyen assez simple consiste à employer ***MessyDos*** (*AmigaLibDisk 327*) pour "mounter" la partition DOS en mode Amiga et donc d'utiliser cette partition en Amiga et PC en même temps! Même remarque pour les unités de disquettes : il est alors possible de modifier un fichier IFF texte ou autre provenant du PC avec un utilitaire Amiga. Sous CLI ou SHELL rien n'est plus simple que de voyager dans les répertoires PC. Il suffit d'utiliser les ordres dos classiques. C'est très puissant et cela fonctionne à merveille (c'est en fait un ***CrossDos*** mais en dp). Messy_Dos notre sauveur...

Conclusion:

Tous les inconvénients cités au début de mon propos n'enlèvent rien à l'intérêt que je porte à cet émulateur hardware. En effet une fois monté cela marche magnifiquement bien, si bien que Mr. Gourou oublie même de nous méditer une visite de courtoisie dont il a le secret... (Côté PC pas de Gourous, tout reste bloqué). Reste la question de l'utilité de mettre un AT-286 sous la boîte de votre Miga. La réponse pour le programmeur est de pouvoir enfin disposer du ***Turbo-Pascal*** ou du **Cobol** ou de l'**ADA** (pas besoin d'une carte VGA pour "coder" un programme comptable).

A retenir: C'est le must hardware de l'année. (*Ed: pour le prix et dernières nouvelles de Atonce voir pages News*)



Alain se laisse charmer par un bijou aux yeux d'encre

Hé oui, j'ai testé pour vous le petit choc de chez Commodore : l'imprimante à jet d'encre à moins de 2000 F (je sais, pas beaucoup moins, mais un prix psychologique est un prix quand même...) : la MPS 1270.

Ma première impression (...) a été la surprise : je m'attendais à un colis gigantesque, je reçois un paquet plus petit que le carton de mon A500... Une fois la surprise déballée, j'ai pu constater que Commodore avait avant tout pensé à l'esthétique de l'imprimante dans ses moments d'inactivité : nous nous retrouvons alors avec un monolithe (36x23x8cm) de la couleur de l'A500 et dont le profane ne pourrait deviner la fonction sans ce câble sortant à gauche (il ne s'emmêle pas dans le listing) et rejoignant le port parallèle de notre animal favori.

Commodore a aussi réalisé une économie de place dans l'imprimante en expulsant l'alimentation : je n'aime pas trop le fait de la laisser en permanence connectée au réseau, mais la mienne est depuis plus de 50 jours en service et ne chauffe pas.

Après une rapide visite dans le manuel de l'imprimante (le mien est en anglais, mais on nous promet une version française assez rapidement), on constate qu'il y a trois modes d'introduction du papier : listing tracté ou feuille en friction par l'arrière, et feuille en friction par l'avant (grâce à une petite trappe).

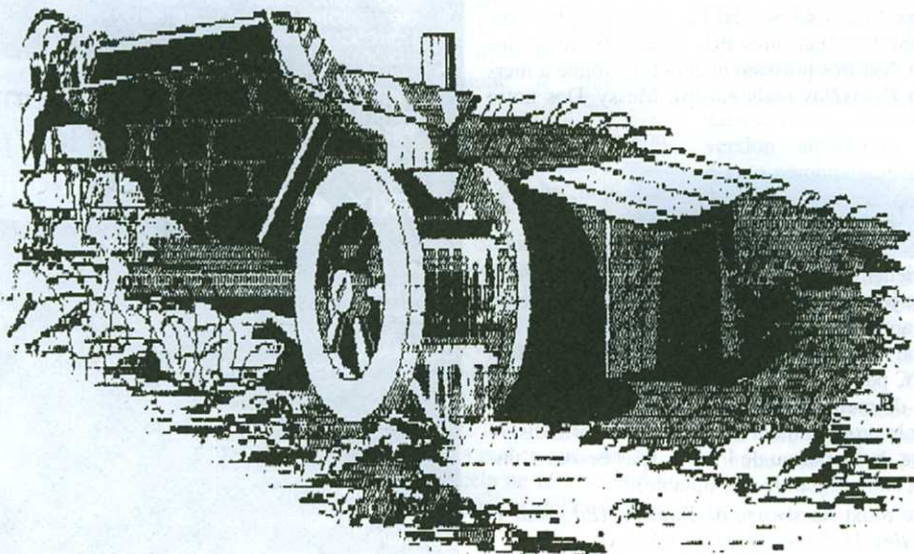
En mode listing, pas de problème : si vous avez du papier de format A4, il s'éjectera bien de page en page (à première vue, l'autre format n'existe pas sur cette imprimante, mais je dois avouer que je n'en ai pas vu depuis longtemps chez les détaillants de mon village). L'entraîneur à picots est un modèle amélioré de ceux présents sur les autres imprimantes : il est excentrique par rapport au rouleau de frappe, et le papier n'est donc pas arraché par les picots du côté de la tête d'impression.

Le système de guidage en feuille à feuille n'est pas génial (loin de là), mais une fois la feuille bien mise, elle continue correctement (la tête ne **PEUT** pas se prendre dans le papier comme sur les matricielles). A propos de la tête, j'ai eu assez de mal à comprendre que c'était aussi la cartouche d'encre (ne la cherchez pas dans l'imprimante au déballage du colis...).

La feuille de test est l'occasion d'être surpris une fois de plus : dans un silence religieux, et après s'être essuyée sur son tampon de nettoyage, la tête propulse l'encre en direction de la feuille à une vitesse qui n'a rien à envier à celles de la plupart des matricielles (28 cps en courrier, 160 cps en brouillon, prévoir un ralentissement en cas d'accents circonflexes ou de trémas).

La qualité est telle qu'on l'attendait : à mi-chemin entre celle d'une matricielle et d'une laser. Les caractères sont bien, mais les graphismes sont quand même lignés (à moins qu'il faille ne chercher là qu'un défaut du driver que j'ai utilisé, à savoir celui de l'Epson_X (à quand un driver spécifique ?)). Regardez les exemples...

Le seul mystère qui persiste toujours plus de deux mois après la sortie de cette imprimante est celui concernant le prix de la cartouche d'encre : les magasins locaux (ceux de ma brousse natale) ne peu-



vent obtenir le détail de la part de *Commodore* ou de leurs fournisseurs en accessoires. J'espère que Bruce pourra vous fournir celui-ci lors de l'impression de cet article (la doc dit que la cartouche peut imprimer environ 200 feuilles format A4...).

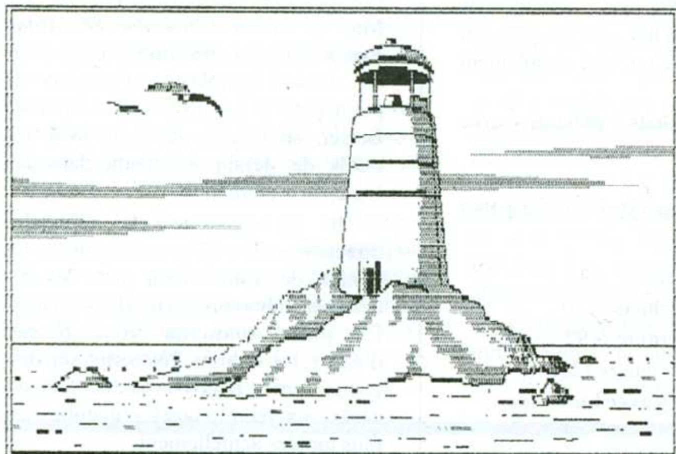
Alain Bourgery

(just married...)

(Ed: Le prix de la cartouche est de 95FHT, et elle est disponible dans le réseau Commodore sous la référence CE1270. Si vous trouvez ça un peu cher, vous pouvez toujours aller chercher une cartouche "Kodak-Diconix" chez la concurrence, c'est la même chose et ce sera peut-être moins cher..

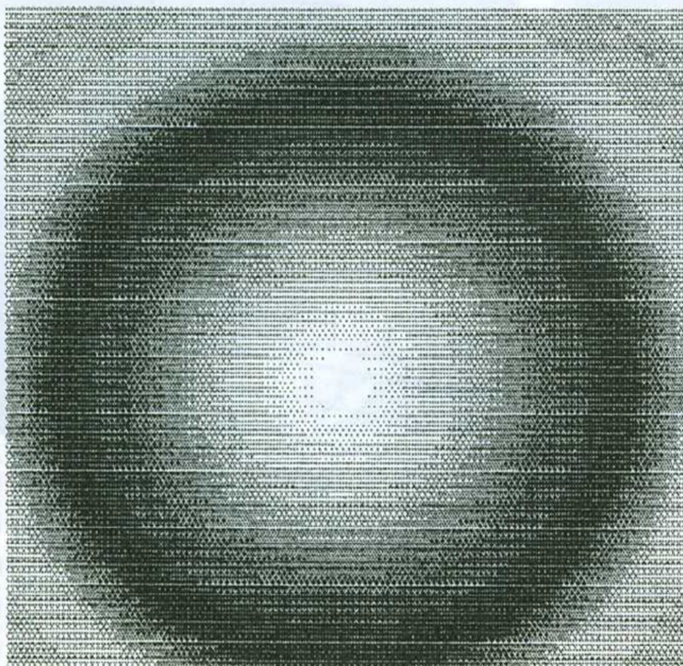
(Les 200 feuilles dont parle la doc sont les feuilles A4 ***remplies*** *. Pour le même prix vous avez de quoi écrire deux mille lettres d'un paragraphe à votre belle-mère*

(La densité de point maximum , toujours selon la doc, est 192x192.)



```
   Hé oui, j'ai testé pour  vous
l'imprimante  à jet d'encre à moins
mais un prix psychologique est un pı

   Ma première impression (...) a
colis  gigantesque,  je  reçois  un
A500.. Une fois la surprise déballe
avait   avant   tout  pensé  à  l'estł
```



GVP JOUE L'ELEGANCE

NOUVEAU SERIE II A500-HD+

Ce qui surprend au premier abord, c'est le look infernal de la bête. Franchement, s'il n'y avait pas écrit GVP sur le dessus, on pourrait tout à fait croire qu'il s'agit du nouveau modèle d'A590. En effet le boîtier reprend exactement les formes du 500 pour une intégration harmonieuse sur le coté de votre ordinateur.

Contrairement à l'A590, le A500-HD fait la même hauteur que le 500 grâce à l'utilisation des nouveaux modèles de disque 3.5 Low Profile. Vraiment, c'est le prolongement parfait de l'Amiga 500.

Côté performances, pas de surprises, ce sont les mêmes que celles des grands frères contrôleurs SCSI pour 2000 puisque soft et électronique sont identiques à ceux des HardCard série II, seule la carte qui supporte les composants est différente.

Ces performances, en particulier quand l'A500-HD est équipé avec un disque QUANTUM LP52, en font le disque dur pour 500 le plus rapide que nous ayons eu entre les mains à ce jour.

Rassurez-vous, même si vous choisissez un disque "ordinaire" pour des raisons de budget, les performances sont quand même largement au-dessus de la moyenne puisqu'il n'y a que la nouvelle TrumpCard Pro dans son boîtier 500 qui puisse atteindre semble t-il de telles performances. L'A500-HD permet de rajouter jusqu'à 8 Mo de mémoire à votre Amiga par simple adjonction de barrettes SIMMs et possède bien sûr un connecteur 25 broches externes pour la connection à d'autres périphériques SCSI (autre disque dur ou streamer etc ...).

Le A500-HD ne possède pas de pass-thru du bus Amiga 500, mais il comporte un "mini slot" prévu pour des futurs modules d'extension. La documentation ne parle que très brievement de ce connecteur, mais il semble comporter tous les signaux nécessaires pour ajouter n'importe quelle périphérique. Il n'est pas bien difficile de deviner ce que pourrait être un de ces périphériques quand on connaît un peu ce que GVP sait faire...

Mais malgré nos questions les plus pointues, rien n'a été annoncé à propos de l'avenir de ce mini slot.

En plus de son allure élégante, le boîtier est muni d'un ventilateur qui sait se faire discret. Le tout est alimenté par une alimentation externe et vous ne risquez donc pas de "griller" l'alim de votre 500. Côté installation, le soft est le même que celui des HardCard et rend l'étape du formatage du HD ridiculement simple puisque là aussi on clique et hop !!! Dernier détail, le A500-HD possède sur le dessus un "Game Switch" qui permet de déconnecter le disque dur pour les jeux qui ne le supportent pas, ou tout simplement pour éviter les virus.

Voici les résultats obtenus avec DiskPerf.

A500-HD avec disque QUANTUM LP52

Creation de fichiers /s 14
Suppression de fichiers /s 39
recherche de répertoire /s 92
déplacement de la tête /s 120

transfert en Ko /s avec buffer de

512	45	25
4 Ko	288	156
8 Ko	401	178
32 Ko	498	292
64 Ko	625	339
256 Ko	649	375

Temps de chargement de :

ProPage 13
ProWrite 11

Roméo

Sait Courir Sous les Intempéries.



Postscript -> Sculpt

Autoscript est un logiciel permettant l'importation direct de fichiers de dessin **Postscript** dans ***Sculpt4D*** et ***Turbo Silver.***

Avec ce programme vous pouvez utiliser des logiciels de dessin performants tel ***Professional Draw 2.0*** et bientôt ***ProVector*** (ou des logiciels sur Mac tel ***Adobe Illustrator 88***, ***Aldus Freehand*** ou ***LetraStudio***) pour créer des dessins complexes, et precises au point près, y compris des courbes de Bezier, au lieu de les faire avec les outils de dessin inferièurs dans les logiciels d'animation.

Il est possible de reprendre directement les fichiers Macintosh ou Amiga de votre client sans les redessiner laborieusement dans Sculpt. En plus, Autoscript vous permet d'écrire les fichiers Postscript sur disque en format ***Digi-Works 3D***, donnant accès aux remplissages polygones les plus rapides actuellement.

(AutoScript, prix $130, éditeur Computerall Services, 3 North Walnut Av, New Hampton, Iowa 50659, USA; tél 515-394-3778)

Serge: 24H/24 Toute l'année !

Suite au débat concernant la zone grise nous avons demandé à Serge Hammouche de nous envoyer quelques lignes. Les voici:

Cher ANews,

Tout d'abord Bonne Nouvelle Année à tous et very big remerciements à tous ceux qui m'ont soutenu fidèlement jusqu'à même se dévouer pour écrire au journal! Certes mes tarifs sont un peu plus élevés que d'ordinaire mais cela est justifié par plusieurs raisons:

1) La rapidité: cela ne me dérange pas en effet de passer des nuits entières pour répondre au plus vite aux commandes et questions. Je trouve en effet inacceptable de devoir attendre plus d'un mois pour recevoir quelque chose! Le premier des respects envers le client est de ne pas le faire attendre et d'être toujours à sa disposition 24H/24 pendant TOUTE l'année!

2) Toutes mes disquettes ont un fonctionnement automatique cela permet vraiment à tout néophyte de les utiliser sans aucun effort ni problème car il n'y a absolument rien à écrire dans le shell. En particulier pour les compilateurs. L'édition, la compilation et le lancement des programmmes s'effectuent automatiquement simplement en pressant sur les touches de fonctions. C'est un procédé que j'ai mis au point moi-même et qui se révèle très pratique non pas seulement pour les débutants mais pour tout le monde! De plus mes disquettes respectent l'Amiga avec son WorkBench, son Shell et le caractère multi-taches multi-écrans du système.

3) Mes tarifs un peu plus elevés me permettent aussi de trouver les fonds nécessaires pour payer des traducteurs afin de proposer de plus en plus de traductions complètes. (N'ayant bien sûr plus le temps de TOUT faire moi même!). Evidement même les très bas prix qu'ont gracieusement acceptés de me faire ces traducteurs et vu l'extrème longueur des docs dans le DP Amiga, cela me coûte malgrès tout à chaque fois une petite fortune!

C'est ainsi que le mois dernier le premier volume du célèbre Manuel C a été traduit en Français sur un disque actuellement disponible contre 40 Frs. Le mois d'avant c'était au tour de l'éditeur correcteur générateur de driver d'être entièrement traduit en Français car je me suis rendu compte que beaucoup de personnes avaient des problèmes d'imprimantes. Avec ce générateur de driver, on peut non seulement corriger mais aussi rajouter des tas de fonctions en plus et c'est donc une bonne chose. Il est livré prèt à fonctionner sur un disque avec des tas de pages en Français imprimées sur feuilles, le tout contre 50 Frs.

Ce mois-ci comme nouveauté il y a le très puissant compilateur DRACO qui vient d'être traduit avec une très longue Doc de plus de 70 Ko. Il est livré sur 2 disques contre 80 Fr avec bien sûr une installation et un fonctionnement automatique qui facilitera son utilisation à tout le monde. Enfin, je tiens également à la disposition des débutants le Kit Assembleur du DP en fonctionnement automatique sur 1 disque contre 35 Frs. Il est idéal pour assembler les listings de Anews! Voilà, même si vous connaissez l'Anglais, soyez nombreux pour encourager de tels services car de jours en jours je me rends compte que l'Amiga en France en a vraiment besoin.

Serge Hammouche, 3 Rue Anatole France, 13220 Chateuneuf les Martigues.

HARMONI, MIDIBOX
et quelques autres friandises

Du soft, du hard, et des news, tel est le programme de la première portée de l'année, avec Harmoni, l'expandeur MidiBox, et quelques autres friandises, sans oublier le petit tour habituel du côté de Bars & Pipes.

Harmoni

Issu des **'Creativity Series'** de **Disk Company**, nous avons reçu le séquenceur ***Harmoni***.

Les plus perspicaces d'entre vous n'auront pas manqué de remarquer qu'il s'agit du logiciel qui était initialement prévu pour figurer dans le pack **Amiga Music 1** de Commodore avant d'être écarté au profit de ***Tiger Cub*** de Dr T's. On ne peut d'ailleurs qu'en féliciter Commodore: Tiger Cub est, et de loin, supérieur à Harmoni mais il est vrai aussi que ces deux logiciels ne concourent pas dans la même gamme de prix. Tiger Cub vaut environ 1800 F alors que Harmoni vient concurrencer **Track 24** dans la catégorie des séquenceurs à prix plancher, à 499 F très précisément.

Harmoni est un séquenceur 24 pistes, avec une résolution annoncée au 1/768ième (de ronde... (ils sont joueurs hein...)), qui est particulièrement complet pour son faible prix (fichiers SYSEX, synchronisation SMPTE, filtre MIDI et de nombreuses fonctions d'édition).

Son principal défaut est son ergonomie, qui aura vite fait de vous propulser par le biais d'une faille spatio-temporelle (rassurez vous, c'est moins dangereux que le célèbre zone gris) au temps des dinosaures de la séquence, du style KCS version 1.00 si vous voyez ce que je veux dire... En effet, le seul éditeur disponible est un éditeur d'évènements midi non graphique c'est à dire que vous vous retrouvez nez à nez avec une liste de codes à gérer et, par exemple, aucune possibilité de redessiner à la souris la courbe d'un contrôleur MIDI.

Malgré son ergonomie qui date, Harmoni s'impose à mon avis face à **Track 24**. Il dispose pour le même prix de fonctions plus complètes, adopte le format de fichier MIDIfile (il faudrait être fou pour ne pas le faire, mais bon, Track 24...) et surtout rend moins souvent visite au Gourou. Quand à l'éditeur de **Track 24**, sous forme de portée, je vous le rapelle, eh bien on ne peut pas dire non plus que ce soit un modèle de convivialité.

Harmoni arrive accompagné d'une documentation conséquente (230 pages) et plutôt bien réalisée (mais malheureusement en anglais) et tourne sur n'importe quel Amiga (donc aussi le 1000) disposant de 512 Ko. Inutile de dire que c'est vraiment un minimum... tout juste de quoi se faire une version MIDI d'*au clair de la lune...*



MIDIMIX mais ils font le maximum

Inutile de vous présenter l'équipe MIDIMIX, célèbre pour sa collection de séquences MIDI. Celles-ci sont désormais disponibles au format Amiga, et même directement téléchargeables sur le 36 15 code MIDIMIX, ce qui vous fait la séquence à... pas cher du tout (cela dépend bien évidemment de la taille de la séquence en question).

L'intéret d'une séquence MIDI -même de bonne qualité- étant nettement limité si on a pas le séquenceur qui va bien avec, nos joyeux drilles se sont également mis à distribuer des logiciels. Premier de la liste: Midimixer, qui sera bientôt suivi par les produits développés par la société Rythm'n Soft, à savoir le séquenceur 24 pistes Midnight, le lecteur de séquences MIDI Juke Box (voilà qui devrait faire plaisir aux collectionneurs de séquences MIDIMIX et autres adeptes du piano-bar), et JAM, un logiciel permettant de créer des patterns rythmiques démoniaques en 2 coups de souris. Le développement des versions Amiga suit celui des versions ST et il vous faudra donc vous armer d'un peu (un peu seulement, espérons) de patience avant de voir arriver ces programmes sur notre machine.

Armé de séquences de qualité et du séquenceur adéquat, il ne nous manquait plus qu'un expander à connecter au bout. C'est désormais chose faite avec la MIDIBOX MDX 1000, première du nom. C'est une boîte de 143,5*190,5*45 pour 420g (précis hein?) au look typiquement 'informatique musicale', qui dispose en face avant d'une led d'activité MIDI, d'une prise pour casque et d'un commutateur pour passer en mode PC. Car la MIDIBOX peut se connecter directement sur un AMIGA ou un PC, via la prise RS232, ce qui, en plus de son prix ridiculement bas de 1990 Francs vous économise les 400 F d'une prise Midi! Le connecteur série se trouve sur la face arrière du boitier, avec les sorties audio, les prises MIDI (çà peut tout de même servir!) et la prise d'alimentation. Celle-ci (l'alimentation) se fait par l'intermédiaire d'un petit transformateur 220-9 volts made in Taiwan. On regrettera l'absence d'un véritable interrupteur qui éviterait de débrancher directement le dit transfo dès

que l'on veut mettre l'expandeur hors-tension.

Musicalement parlant, la MIDIBOX est multitimbrale sur 8 canaux (1 à 8 par défaut mais un cavalier interne vous permet de commuter sur les canaux 9 à 16) et dispose d'une polyphonie de 16 voix. Elle comporte 96 sons d'usine trés divers (en FM 4 opérateurs) et un set de batterie composé de 11 échantillons de bonne qualité, samplés à partir d'un Korg M1. Quatre sons supplémentaires sont téléchargeables par MIDI. Quant au rapport qualité-prix, il m'a paru tout à fait convenable. Il est évident que l'on ne peut espérer obtenir une qualité CD sur un solo de violon mais, utilisée en polyphonie, la MidiBox viendra agréablement vous titiller l'oreille comme le démontrent les trois brillantes démos de Francis Lopez qui figurent sur la disquette d'accompagnement. Le manuel est lui aussi trés interessant: aprés les présentations d'usage, une large partie est consacrée à l'étude des systèmes exclusifs à grand renforts de codes hexadécimaux et de tableaux, qui ne pourront que forcer l'admiration béate du profane et la reconnaissance éternelle du bidouilleur averti (pour une fois qu'on ne l'oublie pas, pensez donc).

La MidiBox vient compléter de façon fort agréable le plan 'Informatique Musicale pour tous' établi par l'équipe Midimix. Son GROS défaut est l'absence - pour l'instant- d'un éditeur sur Amiga, d'autant plus que c'est là la seule manière de trafiquer la FM 4 opérateurs de l'expandeur puisque aucun bouton ne figure sur le boîtier. Pour ceux qui craqueraient vraiment pour la 'boîte à musique', signalons enfin qu'il est possible, en jouant sur des cavaliers internes, d'en connecter jusqu'à quatre d'affilée pour atteindre une polyphonie de 64 voix sur 16 canaux. On s'arrête là?



Les brèves

Entre autres sucreries, la société Blue Ribbon Bakery propose le module **Rules for Tools** pour **Bars & Pipes**, qui permet au programmeur en C de créer de toutes pièces ses propres outils et accessoires. Il se compose d'une disquette d'exemples et d'un manuel d'une centaine de pages. Celui-ci décrit les différentes fonctions de la bibliothèque auxquelles le programmeur pourra faire appel. Deux exemples au hasard: la fonction PopUpChord qui affiche le requester d'accords utilisé dans le programme et la fonction DupList qui crée le double d'une liste d'évènements.

La société anglaise **Gagits**, qui est à l'origine du 'Sequencer One' -plus connu Outre-Manche- s'oriente désormais vers le développement sur Amiga. Une gamme d'éditeurs devrait prochainement voir le jour.

Nous avons reçu une version de **Sound2Midi**, le convertisseur Pitch-to-MIDI dont je vous parlais dans la précédente portée. Immense déception (comme avec la plupart des systèmes de ce type d'ailleurs) cela ressemble singulièrement à un générateur de notes aléatoires. De plus, la documentation est inexistante, et l'interface gagnerait à l'être aussi.

On a trouvé !! Eh oui, on a trouvé comment quitter le logiciel d'échantillonnage **Master Sound** de Microdeal. Il n'y avait aucune indication dans la documentation, aucune icône dans le programme, la touche escape restait inactive, et bien il fallait tout simplement faire un bon vieux Ctrl-C... Ne vous attendez tout de même pas à voir apparaître le listing en basic du programme ... vous aurez droit tout au plus à une fenêtre de confirmation avant de vous retrouver sous AmigaDos.

Bars & Pipes : Le tour du propriétaire Episode 2 - Les Outils

L'une des particularités les plus intéressantes de BARS & PIPES est sans aucun doute sa boîte à outils. Rappelons brièvement le rôle d'un outil: il manipule en temps réel un flot de données MIDI.

Un outil placé à gauche du Pipeline influera sur les données enregistrées par le séquenceur alors qu'un outil placé à droite du Pipeline modifiera seulement le flot de données en sortie du séquenceur, sans rien altérer de la partie enregistrée. Un bon exemple est l'utilisation de la quantification à l'aide de l'outil ***Quantize***: si vous le placez à gauche, votre séquence sera quantifiée puis enregistrée alors qu'en le plaçant à droite, elle sera enregistrée telle quelle puis quantifiée lors de la restitution. Ceci vous permet de changer les paramètres de quantification, si le résultat ne vous convient pas. Comme les outils placés à droite du Pipeline ne modifient pas les données enregistrées dans le séquenceur, il est possible de tester les combinaisons d'outils les plus folles sans craindre d'endommager définitivement ses donées.

Lorsqu'on lance Bars & Pipes, un certain nombre d'outils sont chargés automatiquement en mémoire: le programme gère en fait une liste à laquelle on peut enlever ou ajouter (en les chargeant ou en les créant) des outils, durant l'utilisation du programme. Lorsqu'on quitte ce-dernier, la nouvelle liste est sauvegardée et sera chargée à la prochaine utilisation. Ceci à l'avantage d'économiser de précieux Ko en ne chargeant que les outils dont on a réellement besoin.

En plus des outils 'standards' (une entrée, une sortie et au milieu on traite les évènements Midi), il existe 5 types d'outils un peu spéciaux: les outils d'entrée et de sortie, les outils de branchement et de fusion, et enfin les macros-outils.

Les outils d'entrée

L'outil d'entrée d'une piste est le premier outil à gauche du Pipeline de cette piste. Il conditionne le moyen d'entrer des informations dans le séquenceur. Voici quelques exemples d'outils d'entrée: cela peut être un outil *MIDI IN* (fourni d'origine) transmettant des codes MIDI en provenance de matériel répondant à cette norme, un outil *SPARE KEYS* (Internal Sound Kit) utilisant le clavier et la souris comme générateurs de codes MIDI, ou bien un outil *ARexx In* (Musicbox A) exécutant un script ARexx créateur d'évènements MIDI. Trés pratique, l'outil *FEEDBACK IN* (fourni d'origine) permet, utilisé conjointement à *FEEDBACK OUT*, d'obtenir en entrée d'une piste la sortie d'une autre, et, plus original, *ACCOMPANY B* (fourni d'origine) crée de toutes pièces un accompagnement rythmique d'aprés vos *'Songs parameters'*. Il y en a d'autres, comme par exemple des MIDI IN spéciaux gérant la carte **Serial Solution** de Checkpoint Technology.

Les outils de sortie

Comme vous vous en doutez sûrement, il n'y a qu'un outil de sortie par piste, situé à l'extrême droite du Pipeline, et conditionnant la façon dont vont être traduits les codes MIDI en sortie.

On peut citer bien sûr *MIDI OUT* et *FEEDBACK OUT* dont le sens n'échappe à personne, mais aussi *AMIGOPHONE* (Internal Sound Kit), qui permet de sortir une piste sur un canal audio de l'Amiga, en lui affectant un échantillon.

Les outils de branchement

Les outils de branchement permettent de rediriger des évènements du flot MIDI d'une piste vers une autre, aprés les avoir manipulés ou pas. Elbow (fourni d'origine) est un tuyau en forme de coude: le pipeline d'une piste est dirigé vers une autre piste. *Branch Out* (fourni d'origine) est un tuyau en forme de T: le flot MIDI est redirigé vers une autre piste mais continue également son trajet sur cette piste. La plupart des outils de branchement sont en forme de T: ils disposent donc d'une entrée pour le flot MIDI et de deux sorties.

La façon dont sont traités puis redirigés les évènements MIDI dépend de l'outil. Voici quelques exemples d'outils de branchement assez différents, tous fournis d'origine. *Counterpoint* analyse le flot MIDI en entrée, le renvoie en sortie sur la même piste et renvoie une mélodie en contrechant vers une autre piste. *Delay* peut quant à lui être utilisé de deux façons: connecté à une autre piste il redirige sur elle le flot MIDI retardé tandis qu'il fait suivre le flot MIDI original sur sa piste. Non connecté, il retarde le flot MIDI de sa piste.

Enfin, le *Keyboard Splitter* permet de créer un point de Split en laissant passer les notes supèrieures à ce point et en redirigeant les autres vers une autre piste.

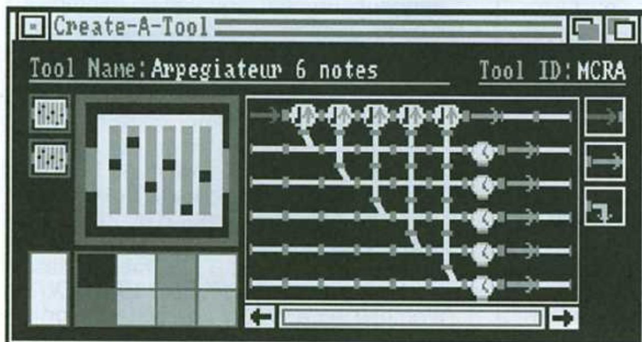
Les outils de fusion

Ou peut-être devrait-on dire l'outil de fusion puisqu'il n'y en a en fait qu'un: Merge IN, un tuyau en forme de T inversé qui permet à une piste de réceptionner les évènements MIDI envoyés par une autre piste via un outil de branchement.

Les Macros-outils

Ce sont des outils complexes que l'utilisateur peut construire à partir d'outils existant déjà.

Cela peut-être des outils normaux ou de branchement et on peut même leur dessiner une icône. Quelques outils fournis d'origine sont déjà des macros-



outils, comme *Harmony Generator* ou bien *Triad*.

Voici enfin, à titre d'exemple, comment faire un petit arpégiateur avec un macro-outil si vous n'avez pas le module Musicbox B et son outil *Arpeggi-8*.

Nicolas

Amiga Bat Quantel ! Merci Frank

En septembre 90, Frank VROEGOP réalise sur Amiga le clip "Brother Rap" pour le chanteur K-MEL.

En octobre, il est primé au DIGIGRAPH de Bruxelles (European Computer Graphic Contest) organisé en collaboration avec l'INA (Institut National de l'Audiovisuel) et IMAGINA.

Fin novembre, FrEDchef, subissant l'influence télépathique du YETi, lui pose des questions pertinentes par le biais du téléphone.

FRC : *Salut Frank. Dis donc, ça mène à tout d'avoir écrit dans A-NEWS. Il paraît que tu t'es distingué ?*

VRG : Oui, mon Amiga et moi venons de remporter le premier prix de la catégorie "animation 2D/3D" devant Artus Pixel et une animation sur Andy WARHOL entièrement réalisée sur le système QUANTEL (Harry + PaintBox). Nous sommes très fiers d'avoir battu un système 100 fois plus cher qu'un Amiga surgonflé, d'avoir gagné la coupe d'Europe et d'être sélectionnés pour la coupe du monde (salon IMAGINA, Monte Carlo, Janvier 91) bien que ça risque d'être plus dur.

FRC : *Comment as-tu réalisé cette bête à concours ?*

VRG : J'ai commencé par filmer le chanteur et les guitaristes en train de faire les imbéciles. Ca a pris pas loin d'une journée de plateau chez Video de Poche (tournage en BETA SP avec une caméra tritube). En utilisant la pause (parfaite) du magnétoscope BETA SP, j'ai digitalisé les bonnes séquences image après image (environ 10 images par seconde de rush) avec le digitaliseur DIGIVIEW de NEWTEK. Si quelqu'un pratique une méthode moins artisanale, qu'il n'hésite pas à écrire au journal.

Ensuite, muni de 25 mégas de digits, je suis rentré chez moi et j'ai passé mon mois d'août à détourer, recolorer et trafiquer mes images en les habituant au format ANIM. Certaines séquences du clip comportent jusqu'à quatre couches successives d'animations. J'ai réalisé tout ceci avec l'incontournable Deluxe Paint III, un Amiga 2500 (68020, disque dur 40 Mo et 5 Mo de RAM) prêté par COMMODORE France, un disque dur amovible SYQUEST et..., beaucoup de patience.

Francis POULAIN de Commodore France et l'équipe de CIS ont quant à eux contribué à l'installation et au bon fonctionnement du système en plein mois d'août! Bravo et merci!

FRC : *comment as-tu réussi à synchroniser l'animation avec la musique?*

VRG : Grâce à une "bidouille maison" qui consiste à récupérer le signal provenant de la sortie vidéo noir-et-blanc-qui-ne-sert-jamais du 2000 pour lui faire déclencher un trigger MIDI (un trigger est un On/Off électrique qui correspond à une note MIDI). Le principe est simple : au début de chaque animation, j'insère une dizaine d'images noires (le signal vidéo est aux environs de 0.3 volts) puis une image blanche (le signal vidéo fait une crête à 1 volt). Je règle le seuil de déclenchement de mon trigger au niveau de celui de l'image blanche.

Chaque fois qu'une image blanche

SUITE PAGE 41

LES PRODUITS Applied Engineering®
DISPONIBLES EN FRANCE

UN MODEM 4800 bauds GARANTI 5 ANS POUR VOTRE AMIGA®

avec option FAX

DataLink® 2000

carte modem pour A2000 et A3000

DataLink® Express

le boîtier modem pour TOUS les Amiga®

- ❑ *0-300, 1200, 2400 et 4800 bauds (MNP-5)*
- ❑ *Protocoles CCITT V22bis, V22, V21*
- ❑ *Jeu d'instruction Hayes AT*
- ❑ *auto-installation via son Eprom*
- ❑ *possèdent sa propre mémoire*
- ❑ *Logiciel de télécommunication inclus*

Option Send-Fax®

- ❑ *Envoi direct ou programmé de tout texte ou graphique à tout télécopieur, à tout moment de la journée.*
- ❑ *Répertoire téléphonique avec auto-numérotation.*
- ❑ *Journal des envois avec accusé de réception.*
- ❑ *Manuel en français*

UN LECTEUR HAUTE DENSITE POUR VOTRE AMIGA®

AEHD® 1,52 Mo (externe)

- ❑ *lit et stocke 1,52 Mo de données*
- ❑ *lit et stocke aussi 880 Ko*
- ❑ *éjection électrique* (impossible pendant le fonctionnement)
- ❑ *Connectable en chaîne avec tout lecteur externe*
- ❑ *Manuel en français*

UNE CARTE MEMOIRE GARANTIE 5 ANS POUR VOTRE AMIGA®

RamWorks® 2000

- ❑ *auto-configurable sans jumper ni switch*
- ❑ *diagnostic graphique à l'écran en français*
- ❑ *extensible par pas de 512 Ko*

RamWorks® 500 (avec horloge)

- ❑ *100% compatible* (y compris modèles d'avant 1989)
- ❑ *diagnostic graphique à l'écran en français*

un ABONNEMENT d'1 AN à Amiga News® pour tout achat de DataLink, RamWorks® 2000, ou lecteur AEHD®

BON DE COMMANDE

❑ DataLink 2000	1 890 F
❑ DataLink 2000 + Send Fax	2 280 F
❑ DataLink Express	2 390 F
❑ DataLink Express + Send Fax	2 790 F
❑ RamWorks 2000 avec 2 Mo	1 950 F
❑ RamWorks 2000 avec 4 Mo	2 950 F
❑ RamWorks 2000 avec 6 Mo	3 950 F
❑ RamWorks 2000 avec 8 Mo	4 950 F
❑ RamWorks 500 (512 Ko)	595 F
❑ Lecteur AEHD 1,52 Mo	2 190 F
❑ Lecteur externe 880 Ko	890 F
❑ Catalogue sur disquette (10 timbres à 2,30 F)	
❑ Catalogue papier (5 timbres à 2,30 F)	
❑ Démo AmigaTeX (10 timbres à 2,30 F)	
❑ Démo Caligari (préciser 68000 ou 68020)	100 F
❑ Démo 3D Professional (5 timbres à 2,30 F)	

FRAIS DE PORT: 30 F (CEE: 50 F) sauf démos

NOM : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal - Ville: ______________________

Notre catalogue complet comprend plus de 600 références dans tous les domaines

Les produits Applied Engineering® sont importés en France par Essonne Mailing®

8-10, rue du Bois Sauvage 91024 EVRY Cedex Tél: 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS



LA PEINTURE EN RELIEF

Sacrifiant à la tradition. je formule pour vous. fidèles lecteurs. mes voeux de voir aboutir vos projets 3D les plus inclinés. Si. comme je l'espère. mes amis Père Noël (TM) et Saint Nicolas © ont truffé la dinde de marrons et vos chaussures orthopédiques d'extensions mémoire. cartes accélératrices et disques dur de tout poils nous allons passer une année très riche pour le monde virtuel que j'affectionne. L'arrivée tant attendue des cartes graphiques 24 bit planes va redonner à notre machine la suprématie qui était la sienne dans le domaine pictural. Faites donc fructifier vos étrennes si vous ne voulez pas que 1991 soit la fin de votre carrière d'infographiste. Comme promis Ze DaHu met son nez dans PAINTER 3D d'ADEPT DEVELOPMENT et vous parle de CALIGARI dernière mouture.

Introduisons

De bon matin. un charmant coursier venu à vélo de chez nos amis Helvètes porte à ma grotte un mystérieux colis. Après lui avoir donné trois roupies bien méritées. je me jette rageusement sur le conditionnement qui ne met pas longtemps à rejoindre ma trashcan. C'est alors que mes sens en éveil franchissent la barre psychologique des 6 francs : Une trés belle boite format emballage cassette vidéo s'ouvre sur un contenu de présentation tout aussi soignée avec un méga auto-collant chromé d'ADEPT DEVELOPMENT qui rejoint derechef mon cartable. Sur le manuel on peut lire PAINTER 3D; C'est un des rares mots qui n'est pas en français car programme et doc sont nés dans votre langue usuelle. Avant de rentrer dans le vif du sujet un petit coup de béret au dessinateur qui accompagne la progression dans les chapitres avec un personnage façon Rodolpho dans La Bohème (La Bohème est une marque déposée par Puccinini).

Chargeons

Dans la boite se trouvent une démo. un data disk et le programme. C'est ce dernier que j'introduis dans mon lecteur interne ayant du faire piquer l'autre devenu enragé il y a peu. Je cherche alors en vain une version 680X0 mais enfin tout le monde n'a pas la chance de dépasser les maigres 7. 2 MHz. Le manuel d'une main. la souris d'une autre et un bol de lait de gnou de la dernière je découvre sans attendre l'interface utilisateur qui présente à droite ou à gauche au choix pléthore d'icônes qui défilent vers le haut ou le bas selon le mouvement du pointeur. Je clique sur l'une d'elle et voila-ti-pas (nouvelle orthographe) qu'une nouvelle série apparaît. Comme je les trouve jolies je vous les montre toutes d'un coup Fig. 1.

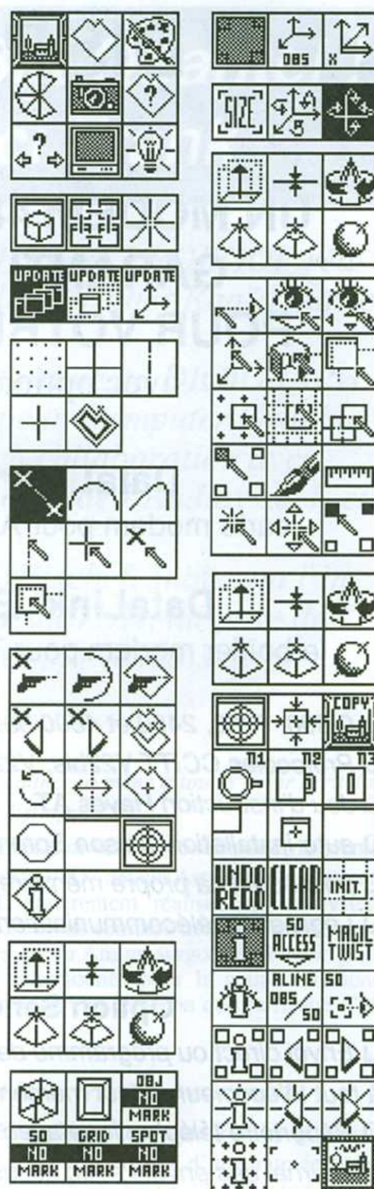


Figure 1

Dessinons

De retour dans le manuel on apprend à s'orienter dans ces menus ordonnés de façon logique : Les icônes sont groupées par blocs d'actions sur les contours. les objets. l'observateur etc. . . La doc très didactique vous guide pas à pas dans la construction des maquettes. un très puissant système de hiérarchie permet la fabrication d'objets complexes en utilisant des "sous-objets" que l'on peut répéter autant de fois que l'on veut. Le modeleur point par point est très complet; fabrication de contours en 2D composé de segments. arcs de cercles et splines. extrusion. ojets de révolution totale ou partielle. ajout de sphères. de pyramides tronquées ou non. de polygones réguliers. effet miroir. zoom. rotation sur chacun des axes et même la rare et précieuse fonction undo-redo restée en british. Tout ceci se commande à la souris si on a le compas dans l'oeil ou bien grace à des boites de paramètres si on veut être précis. Il est également possible de déplacer dans la maquette un plan de coupe particulièrement bien venu dans la visualisation de constructions architecturales. Conscient de l'existence de l'excellent SCULPT. les auteurs ont ajouté un programme qui effectue la convertion Paris-Province et Province-Paris entre . scene et . maquette . La gestion de l'éclairage se fait de manière globale. par sources directionnelles et par spots dont la multiplication ralenti comme toujours le calcul final. Grâce au multifenetrage on peut avoir simultanément une idée du résultat définitif. le mode filaire qui respecte les couleurs du sujet et les

boites de paramétrage comme le montre la Fig. 2.

Visualisons

Les résolutions disponibles vont de 10x10 à 592x768; Le nombre de couleurs est de 16 ou 32 selon la résolution biensûr. Pas d'ombres portées mais le dithering est bien géré surtout dans le mode 16 niveaux de gris haute résolution comme le montre l'oeuvre Fig. 3 issue du DATA-DISK et l'effigie de votre serviteur. Si vous observez mon gros oeuil vous verrez non seulement qu'il est toujours torve mais aussi anguleux ce qui n'est pas l'apanage des globes oculaires. Par absence de smoothing (lissage couleur) il faudra mutiplier les facettes des ojets arrondis. La jaquette nous indique l'arrivée d'un programme d'animation qui devrait se révéler intéressant du fait de fichiers en 16 ou 32 couleurs rapides et peu volumineux.

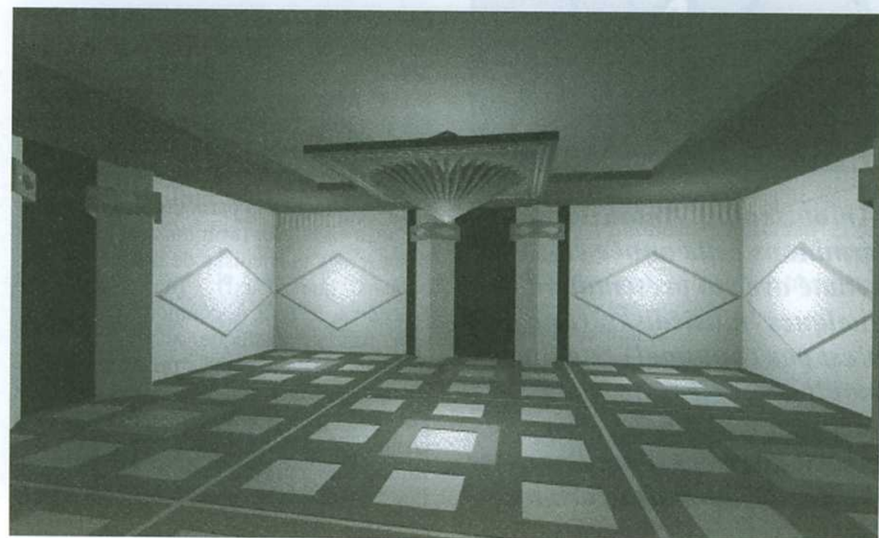


Figure 3

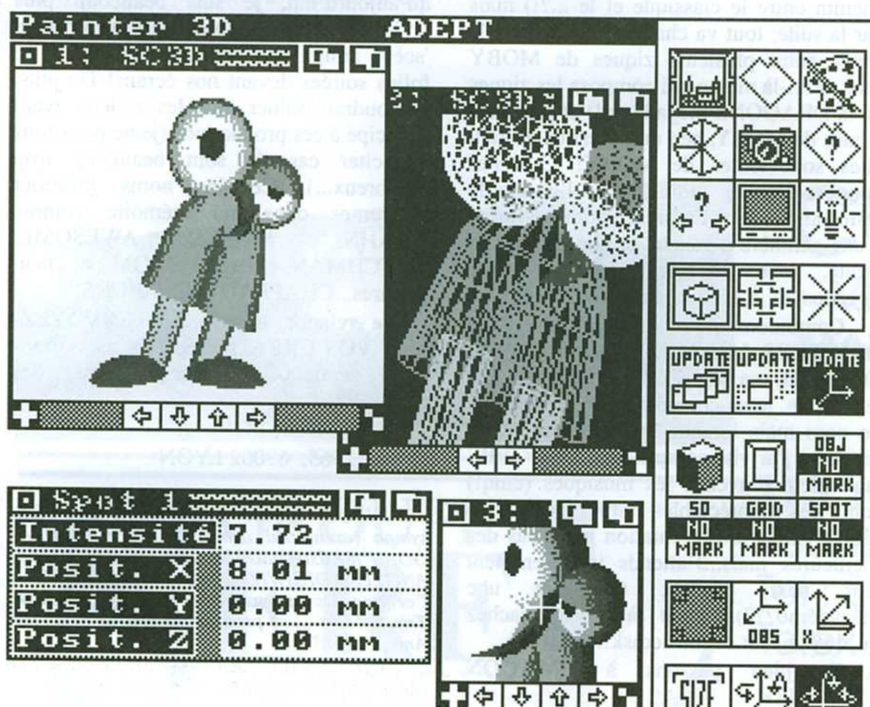
Résumons

Pour ceux qui sautent directement à ce paragraphe j'ai bien aimé ce programme en icônes et en français. il semble particulièrement bien adapté au travaux d'architecture où peu de couleurs suffisent à de très belles réalisations et où les formes répétitives genre marches d'un escalier peuvent être gérées grâce à la hiérarchie. Je regrette l'absence de version 680X0. la limitation des couleurs et des résolutions disponibles. Je regrette aussi que certains lecteurs sautent directement à ce paragraphe. Le programme devrait, en toute logique être disponible prochainement partout en France.

Enquêtons

Au cours d'un cocktail organisé pour la présentation de CALIGARI version 1. 4 j'ai serré la louche de Monsieur Roman Ormandy Président d'OCTREE SOFTWARE venu pour présenter son bébé qui a franchi depuis longtemps l'adolescence. La démonstration magistrale eut lieu en présence du dessus du panier des professionnels de l'infographie. de l'informatique. de la vidéo. de la presse bien entendu et de tout à la fois pour faire bonne mesure. Durant l'après-midi nous avons découvert les nouvelles possibilités qui viennent compléter ce programme surdoué. Le mode d'édition permet maintenant les opérations par point (ce qui faisait le plus cruellement défaut). par segment. par plan qui peut servir de plan de découpe et par objet tout en respectant la logique générale de l'interface utilisateur. L'édition des axes permet les fonctions de rotation. miroir. scale et offset. Le plus impressionnant concerne l'animation puisque la gestion se fait en time code et points clefs accompagnée de la simulation filaire tempos réalistik. Le temps ayant passé very fast, l'heure de l'apéritif a sonné sur de nombreux zakouskys (orthographe traditionnelle) arrosés de champagne et de distillat de malte qui ont définitivement accroché le sourire à la face des conférenciers. Comme l'organisateur de la manif était l'ATELIER NUMERIQUE j'en profite pour prendre des news de FARMER le séquenceur d'animations dont je vous ai décrit les prouesses lors d'un épisode précédent : Il est disponible au prix de 3. 900-Frs UHT stérilisés.

Figure 2



Concluons

Vous remerciant de votre fidélité et de votre assiduité dont les témoignages arrivent plus nombreux chaque seconde je brûle déja d'impatience de vous retrouver le mois prochain pour de nouvelles aventures.

*He ZeUh**
*(*Ze DaHu en V. O.)*

Fiche-Cuisine : Après avoir malaxé le confit d'oie les Thibétaines enduisent les vergetures de confit.

 par Eric Boisson

MusicDisks

Aniouziennes, Aniouziens, terminons cette année en beauté avec la présentation de quelques 'musicdisks' (une fois n'est pas coutume!) que j'ai moult apprécié et qu'y ont sucité en moi, un bourdonnement d'oreilles assez significatif, m'enfin Tartons, tartons...(Oups!) Partons, partons au royaume de la musique informatique...

Avant tout, je tiens à préciser que je n'ai pas fais de sélection en ce qui concerne l'ancienneté ou non des productions à venir dans l'article mais j'ai tout simplement cité celles qui m'ont marqué.

Voici donc, pour commencer, une des meilleures créations dans le genre, celle de MAHONEY & KAKTUS (anciennement de NORTHSTAR et auteurs du non moins célèbre NOISETRACKER), le **SOUND OF GNOME II**: Il comporte une cinquantaine de ziques (la plupart originale) utilisant principalement des sons qui leurs sont propres. Mais ce n'est pas tout, le musicdisk est aggrémenté de très nombreuses (quand je dis nombreuses, c'est pas une ou deux mais ça veut dire beaucoup!) animations (scrollings, bobs, sprites, analyseurs de fréquence, etc...). De plus, les ziques sont accompagnées d'options telles que pause, volume...Enfin quoi, c'est un disk à posséder impérativement (si ce n'est déjà fait!?). Sachez qu'il représente 6 mois de travail!!! (c'est à dire bien plus que je n'en fournirais dans toute mon existence!).

Continuons notre visite avec le **CRYPTOBURNERS MUSIC PARTY 90** (groupe inexistant aujourd'hui suite à des troubles avec la police...). Vous y trouverez pas moins de 7 musiques toutes d'excellente qualité (avec des compositeurs comme Watchman, Blaekstar...). Par contre, en ce qui concerne l'aspect, disons esthétique, du musicdisk, il apparait très simple via un scrolling (zoomant), un logo, et un menu (sans compter les effets coppers!). A n'en retenir que les ziques...

Bon, par qui continuer?...Euh...Ah oui, une oldie mais goldie...La **DOCTOR MABUSE ORGASM CRACKING** (qui aujourd'hui s'est investi dans le coding de jeux!) 3D-Net démo, qui, outre son animation vectorielle (paramètrable), son logo sympa, et son scrolly (un peu trop allemand à mon goût!), les 5 musiques qui l'accompagnent sont toutes superbes surtout pour l'époque (oui, je dis l'époque, car sur'miga, les améliorations niveau zique sont importantes!). A noter, qu'une des compositions est française, (moi nombriliste!??) 'Dear Rob' de Frédéric Hahn. Vi, encore un disk à conserver, car D.O.C resta longtemps un groupe de qualité sur'miga, bienqu'ils aient peu produit!

Tiens, un disk me tombe sous la main, c'est: **THE ACCOUSTIC REVOLTION IV** ! Ce groupe à la particularité de composer sous Oktalyser (Soft musical 8 voix), et de faire des musicdisks de qualité (je n'en connais que deux!). Tout comme le précédent, le TAR 4, comporte une animation fort sympathique au départ, avec malheureusement une présentation du groupe un peu longue, m'enfin, soyez patients! puisqu'ensuite, vous aurez la chance d'apprécier 4 (oui seulement 4!) ziques (hey! ma préférée c'est la 3!na!). Les TAR productions sont à possèder impérativement!

Toujours en ce qui concerne les étrangers, retenez tout de même, d'autres noms tels que, DR. AWSOME des CRUSADERS, A. BRIMBLE, D. WHITTACKER, A. STARR...

Laissons un peu de côté les lointains 'foreigners' et rapprochons nous quelque peu de nos frontières avec la sortie dernièrement de ROCKY V ! Mais qu'est-ce qui me prend à moi? Je voulais dire, la sortie de **PASSION** musicdisk (groupe belge qui monte!). Cette production comporte une animation graphique d'un p'tit homme sur un jukebox. Chaque musique est accompagnée d'un scrolly en forme de bulle de BD. Bien évidemment, vous trouverez toutes les rubriques habituelles: Greetings, Memberlist etc...Pour ce qui est de la qualité musicale, il y a encore du travail à fournir! Cependant PASSION musicdisk reste à voir et à écouter...

Et si nous rendions visite à nos chers petits groupes français avec, pour débuter, the **IMPACT MUSICDISK I**. Tout commence par un logo (assez joli!) avec en fond une zique difficile à classer (à mi-chemin entre le classique et le ...?!) mais par la suite, tout va changer, vous aurez le choix entre plusieurs ziques de MOBY (oui, celui-là même qui composa les ziques de la DRAGONS mégadémo!) et plusieurs ziques de MOBY, ben oui, c'est ça en fait, elles sont toutes de MOBY! Certaines bonnes, d'autres moins, mais l'ensemble reste satisfaisant! La présentation se limite à une panthère à gauche et une panthère à droite, avec un scrolly (fonts genre Psygnosys). A écouter au moins une fois...

Continuons notre parcours avec the **DRIFTERS MUSICAL ENCOUNTER**. Et bien, là, ma surprise fut grande puisque je l'avoue, je ne connaissais ce groupe que de nom mais lorsque le musicdisk m'est parvenu, j'ai vite compris que DRIFTERS était plein d'avenir: les musiques (cinq!) sont très appréciables (si!si! je trouve moi!), certes la présentation n'est pas des meilleures mais...J'attends impatiemment leur next product (peut-être une mégadémo???)...Quant à vous, sachez qu'il vous faut ce musicdisk!...

Et bien passons à **DMACON TUNEDISK 2** (DMACON ne va pas tarder à sortir un mégatunedisk !) qui comprends des ziques d'assez bonne qualité mais qui ne bénéficie pas d'une présentation (à mon gôut!) extraordinaire sauf quelques petites choses fort sympathiques telles qu'un indicateur des instruments utilisés...M'enfin, il parait que leur prochaine production sera remarquable, tant au niveau musical que graphique! Ceci dit, procurez-vous cette ancienne production car elle mérite tout de même votre attention!...

Pourquoi ne pas continuer avec le **MYSTICS TUNEDISK 1**? (*MYSTICS s'apprête à distribuer une mégadémo et un tunedisk 2!*). Cette première production est assez sympathique même si les ziques (cinq!) ne sont pas toujours exceptionnelles! Par contre la présentation, elle, est remarquable: Une animation graphique superbe selon moi (souette boulot c.cox!), et plein d'autres petites choses qui font que ce musicdisk est agréable à vos yeux (à vos oreilles aussi!). A vous procurer, demomaniaks!...

Et je vais achever ces quelques présentations avec le **DEMONS LIVE IV**. Quelques dix musiques à écouter (bienque les sons utilisés ne soient pas des plus récents!), le tout accompagné d'une présentation sous la forme d'un lecteur CD et de deux enceintes (joli travail de cédric!) et d'une vecto (moyenne la vecto!). (DEMONS nous réserve d'agréables surprises avec un futur CLIPDISK). Il apparaît que ce numéro 4 est bien meilleur que les précédents (à quand le 5?). A voir et à entendre...

Et bien ce petit tour dans le monde merveilleux de la musique Amiga se termine ainsi...Je tiens cependant à féliciter tous les programmeurs Français (ALLAN / IMPACT, ANTIRIAD / DEMONS, GRYZOR / DMACON, MARAUDER / MYSTICS...et tous les autres) qui font qu'aujourd'hui, je suis beaucoup plus optimiste en ce qui concerne l'avenir de la 'scène amiga' qui nous promet encore de folles soirées devant nos écrans! De plus, je voudrais saluer tous les ziciens ayant participé à ces productions (je ne peux tous les citer car ils sont beaucoup trop nombreux...). Certains noms resteront longtemps dans ma mémoire comme F.HAHN, MOBY, AWESOME, WATCHMAN, UNCLE TOM et bein d'autres...CHAPEAU MESSIEURS!

Je relance mon appel: ENVOYEZ-MOI VOS CREATIONS! (les users français seraient-ils principalement des pirates?!?).

ERIC BOISSON,
BP 2565, 69002 LYON

INFOS: *BRAINWAVE a sorti une démo sympa (orchestral démo) et originale. DRAGONS n'existe plus, ils sont maintenant chez ANGELS. DIGIWIZ (alias T.LANDSPURG à l'origine des fameux Vectorballs, Dream pack, Trip to Mars...) ne programme plus de démo sur Amiga ! Snif!...*

Merci : FIFI, ARRAKIS, BILLY...et à ED (de ne plus me couper mes articles! Arf!)

clavier, il est possible de modifier la hauteur du son et la longueur est fixée par la souris, mais Passport fait mieux: vous pouvez modifier une seule touche de votre clavier. Vous pouvez aussi programmer certaines touches de votre clavier avec des commandes de Master Tracks Pro. Plus de déplacement entre clavier Amiga et clavier Midi (g).

A-Max II Plus (*Ed: c'est la version en forme de carte pour A2000, pas encore disponible nous signale Guillemot International, l'importateur pour la France*) supporte les cartes accélératrices, doit être compatible avec Apple Talk; les lecteurs Amiga peuvent lire et écrire des disquettes MAC, émuler les ports séries... (h).

HARD

Comme je viens de faire vendeur micro (pour PC hahaha) des Amigaïstes me demandaient par téléphone comment brancher un moniteur multisync... Réponse: il faut se faire le câble. Les Sony, Eizo, Samsung ont besoin d'un transistor BC549 (ou un autre NPN) et des capaciteurs afin de ne pas surcharger le signal H-syncro de l'Amiga. Sans ces éléments, certains moniteurs conduisent directement vers une longue méditation ou empêchent de booter.

En vrac, nouvelle extension de BCS qui contient de la RAM et un contrôleur AT (b), le GVP Streamer 150 MB, Amiga Action Replay version 2 (189 DM 500/1000 - 219 DM 2000). Lecteurs 3"1/2 pas cher, tout y est, bus passant ON/OFF avec même un disque de programmes de DP et cela pour un prix de 175 DM 3 1/2 et 235 DM 5"1/4 (f).

Pour votre 500 ou 2000, je vous propose la platine KOLIBRI. Pour accélérer votre Amiga, vous aviez des cartes avec un 668020 voire un 68030. Mais malgré la chute des prix, les 3000/5000 Frs ça fait lourd! La seule solution pas cher, c'est d'y mettre un 68010 mais il n'apporte qu'un facteur de 1,05 en vitesse. On peut trouver des cartes à base de 68000 avec une fréquence d'horloge de 14 Mhz dont le prix est de l'ordre de 1500 Frs. Kickstart vous propose la KOLIBRI qui vous permet de choisir du 7 ou du 14 Mhz. Elle augmente en réalité d'un facteur de 1,25 ou 179 % par rapport à un Amiga normal (200 DM (i)). N'oubliez pas que vous pouvez échanger les données de votre Casio SF-7000/7500/8000/9000/9500 ou Sharp IQ-7000/7100/7300, ZQ-5100/5300 avec votre Amiga. Le prix du kit interface complet est de 179 DM (j).

Amiga Magazine (01/91) a testé 11 imprimantes matricielles. Dans les low-cost 24 aiguilles, les trois les mieux notées (sur un maximun possible de 12) étaient le Star LC24-200 (10,6), le Fujitsu DL1100 (11,2) et le Panasonic KX-P1123 (11,2). En dernière place, l'Epson LQ-400 (7,8).

En 9 aiguilles c'est encore Epson qui termine en dernière place (Epson LX-400 5,8), tandis que les autres sont assez rapprochées: Citizen Swift 9 (9,6), Seikosha SP-2000 (9,8), Panasonic KX-P1180 (10,2) et Star LC-20 (10,8).

Mais qu'est-ce qu'elles ont, ces Epsons? Elles n'offrent que deux fonts en qualité courrier (au lieu de quatre), elles n'acceptent pas une feuille de taille A4 en position paysage, elles ont un système d'alimentation uniquement en tirant, et pas poussant-tirant, elles sont relativement lentes, et elles manquent de définition (360x180 points chez le LQ-400 contre 360x360 chez les autres).

Si vous aimez les tests comparatifs vous serez gaté par ce numéro d'Amiga Magazine, où se trouvent aussi des tests de RAM. Toutes les cartes (sauf une) testées pour A500 et A2000 se comporte assez bien, étant toutes notées à plus de 9 sur 12. L'exception est le A8MB/2000 2MB/8MB de Roßmöller qui est évalué à 8,0. Pourquoi? Elle est configurable seulement en 2MB ou 8MB et si vous voulez passer de 2 à 8 vous êtes obligé d'enlever les 2 (qui sont les 511000) et de peupler la carte entièrement avec les 514000, qui sont chers et difficiles à trouver. Les premières 2MB ne servent plus à rien.

Pour terminer cet article, je citerai un pionnier de l'informatique Konrad Zuse: "L'ordinateur plus intelligent que l'homme? Les gens sont même trop bêtes pour conduire leur voiture!".

Petite Annonce..

- Qui serait en possession des plans et schémas éléctronique du SIDECAR? Le V20 est trop lent... Cherche à changer de carte mère... Pourquoi pas un 386SX à 16 Mhz? Ecrire au journal qui transmettra. Merci. - ***Christian Sager***

(a) Vortex Computer Systeme GmbH - Falterst. 51-53 - 7101 FLEIN tél. 07131/5088-0

(b) bsc Büroautomation AG - Lerchenstrasse 5 - 8000 Munchen 50 tél. 089/3084152

(c) A + L AG - Däderiz 61 - 2540 Grenchen

(d) Compustore GmbH - Fritz - Renter - Str. 6 - 6000 Frankfurt 1 tél. 069/567399

(e) Commodore Büromaschiven GmbH - Lyoner Strasse 38 - 6000 Frankfurt 71

(f) SPACE SOFT - Alterviekring 39 - 3300 Braunschweig tél. 0531-74051

(g) Passport - 625 Miramontes Street - Half Moon Bay Californie - USA 94019

(h) Ready Soft Inc. - 30 Wertheim Court Unit 2 - Richmond Hill, Ontario, Canada L4B 1B9

(i) Maxon Computer GmbH - Industriestr. 26 - 6236 Eschborn Tél. 06196-481811

(j) Yellow computing, Pf. 1136/41, D-7107 Bad Friedrichshall, Tél. 0 71 36/40 97, Fax: 071 36/71 36

VOUS LES ATTENDIEZ, LES VOICI...

Vous avez été 47 a participer à notre concours d'images 3D. Il y a eu du très bon, du bon, du moins bon et du pas bon du tout qui n'a pas été présélectionné.

Mais dans l'ensemble, les images (animées ou non) ont surpris par leurs qualités artistiques et techniques.

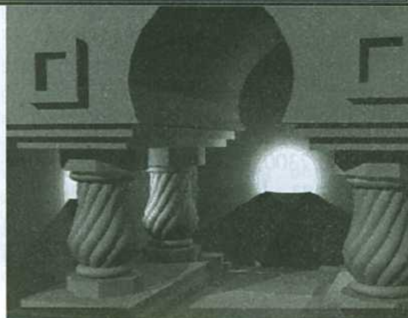
Nous avons noté sur 20 points, et comme nous étions 6, cela fait un maximum de 120 points pour une image ou une animation.

Les Images tout d'abord



Le gagnant, **Eusebios Arias**, a présenté une cour dans laquelle une table et quatre chaises au design Lecorbusier sont disposées. La qualité de la mise en scène et le choix des couleurs ainsi que les différentes recherches d'éclairage ont fait que cette image de très bonne qualité a été choisie, malgré une modélisation que je qualifierais de peu complexe.

Le second, **Francois Rimasson**, a lui présenté une image assez mystique dont la qualité de l'éclairage a joué un rôle prépondérant. Une modélisation un



peu plus fouillée au niveau des colonnes pour un aspect très réussi. Le troisième, Eric Janin, qui lui ne gagne qu'à être connu, a présenté trois images d'une qualité égale (ce qui n'est pas vrai pour tout le monde), dont les principales qualités sont une modélisation très difficile, une recherche dans le choix des couleurs et un dosage au LUX près de l'éclairage. Si le résultat avait été mon choix personnel, il aurait gagné.

POS	POINTS	NOM
26	30	BERTRAND RIMENSBERGER
25	34	JEAN RAPHAEL
24	39	JEAN-LUC GRANPIERRE
23	42	STEPHANE MATHIEU
22	45	CEDRIC DUMAS
21	50	PATRICE OGE
20	59	MICHEL MICHEL
18	60	YANN MAURIN
18	60	DOMINIQUE PERETI
17	63	REGIS RIGAL
16	67	NORBERT LEFEVRE
15	69	PASCAL MAILLARD
14	70	ROBIN CHYTIL
13	72	DENIS DUPLAN
12	74	CLAUDIO GALLEGO
10	79	STEPHANE PIGEON
10	79	SOPHIE DOLD
9	80	FRANCOIS CASTALDO
8	88	PASCAL ANQUETIL
7	90	BENEDICTE BOMPY
6	93	ERIC MARTINEZ
5	95	MICHEL KERGONNA
4	96	YVES KIRSCHMANN
3	101	ERIC JANIN
2	**102**	**FRANCOIS RIMASSON**
1	**108**	**EUSEBIOS ARIAS**

2 102 FRANCOIS RIMASSON Qui gagne la collection *A-News* 1-31 et un abonnement d'un an

1 108 EUSEBIOS ARIAS Qui gagne un DIGIVIEW GOLD 4.0 V. Fr. offert par ***AmigaNews***

Les Animations

L'animation gagnante est, (tenez vous bien) une anim en mode PAINTING de **Bruno Cimbalnik**. Pour ceux qui ne connaissent pas, c'est le mode de rendu le plus simple en faces cachées de ***SculptAnimate 4D***. Ce qui a séduit le jury c'est l'humour, le scénario et la qualité de la syncronisation sonore. Il est dommage que Bruno ait choisi une musique connue, car le respect des droits d'auteur, empêchera de présenter cette animation en public. Il possède comme matériel, un Amiga 1000 et 2Mg de mémoire! Comme quoi la course au matériel sophistiqué n'est pas forcément nécessaire pour les creations de qualité.



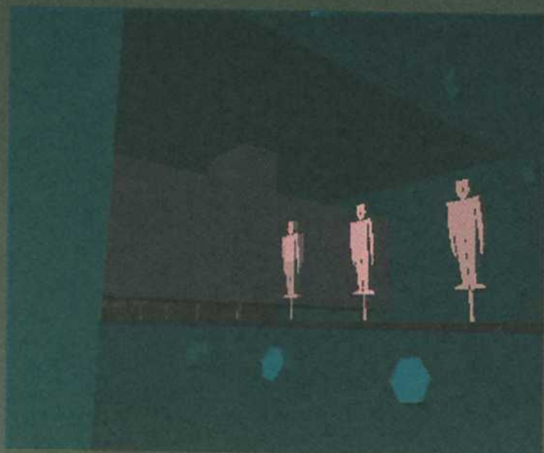
Encore un mot, ses deux animations ont reçu le plus de points, mais comme le gagnant ne peut recevoir qu'un prix, le second est en fait troisième.

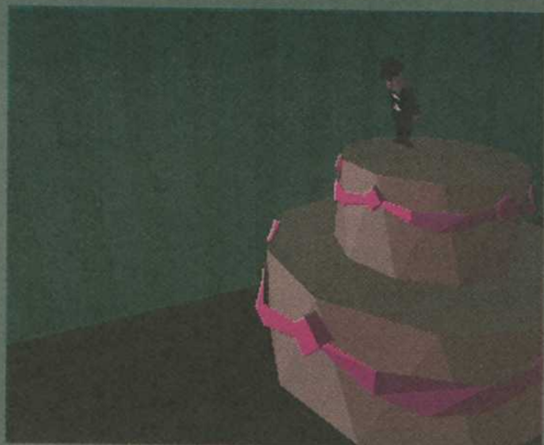
Justement, le second est **Carré Amelot**, organisme de formation à La Rochelle qui a présenté deux animations dont la qualité technique est irréprochable. C'est sans rougir que ces deux animations pourraient être présentées comme générique d'une émission TV. Le troisième (**Angel Vilaseca**) a été plébiscité pour la qualité des mouvements de son personnage qui marche avec une démarche proche de celle d'un être humain.

POS	POINTS	NOM
12	46	FABIAN LAMBERT
11	65	FRANCOIS RIFAUX
10	69	REGIS RIGAL
9	70	NICOLAS DEBOT
8	78	VANDERVEKEN & ROMEO
7	82	GEORGES CUCCHIARO
6	85	TEMPLIER & PEREUIL
5	87	THIERRY SPETH
4	89	CLAUDIO GALLEGO
3	93	ANGEL VILASECA

➡SUITE P29

Extraits de L'ANIM GAGNANTE de Bruno Cimbalnik

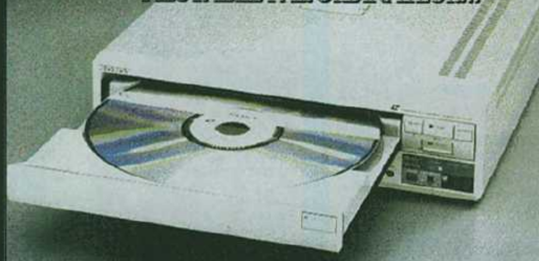







BAB MICRO CENTER

LASER DISC SONY®



Découvrez la gamme des Laser Disc SONY compatibles avec le logiciel AmigaVision dans notre tarif général... et demandez une documentation complète...

CHIP PACK®

***CHIP PACK* 1000 : 590 F**
512 Ko pour IN-1000
***CHIP PACK* 255 : 350 F**
512 Ko pour IN-500 S2
CHIP PACK 590 : 990 F
2 Mo pour A590
***CHIP PACK* 2000 : 1290 F**
2 Mo pour A2058 - Supra2000
***CHIP PACK* 2001 : 1290 F**
2 Mo HCD Plus
***CHIP PACK* 3000 : 1590 F**
1 Mo pour A3000 / A2620
***CHIP PACK* 3000 + : 7990 F**
4 Mo pour A3000
***CHIP PACK* 3001 : 6990 F**
4 Mo pour A3001

SHARP JX 100



Scanner couleur A5 aux caractéristiques impressionnantes :
- 200 DPI en 24-bit color
- Livré avec Scanlab 100
- Livré avec interface Amiga

JX 100 .... 9 990 F

DISQUES DURS GVP A2000	
Série 2 FAAASTROM®	
Remise à niveau FAASTROM®	**390.00**
HCD 20	2 990.00
HCD 42	4 490.00
HCD 52Q	5 290.00
HCD 80	5 990.00
HCD 105 Q	7 990.00
HCD 200	12 990.00
Série 2 FAAASTROMM® avec Extension RAM 8 Mo peuplée 2 Mo	
Contrôleur **HCD Plus 0 Ko**	**2 690.00**
HCD 42 PLUS	6 480.00
HCD 52 Q	7 280.00
HCD 80	7 980.00
HCD 105 Q	9 980.00
HCD 200	14 980.00
DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES	
MEGADRIVE 50 Série II 19 Ms	
Cap. 50 Mo, modèle interne	5 490.00
Cap. 50 Mo, modèle externe	6 490.00
Interface Amiga	2 690.00
Cartouche 50 Mo Syquest	790.00
DISQUES OPTIQUES NUMERIQUES	
OPTIDISK II R EXT	27 000.00
OPTIDISK II S EXT	27 000.00
OPTIDISK II DOUBLE EXT	55 000.00
OPTIDISK III EXT	65 000.00
INTERFACE DON AMIGA	2 690.00
CARTOUCHE OPTIDISK	2 680.00

DISQUES DURS A500	
COMMODORE A 590	2 990.00
COMMODORE A 590/2	3 850.00
GVP A500-HD Plus Série II Avec FAAASTROM® Extension RAM 8 Mo peuplée 2 Mo	
A500-HD Plus 2 Mo	5 990.00
A500-HD Plus 4 Mo	7 980.00
A500-HD Plus 6 Mo	9 970.00
A500-HD Plus 8 Mo	11 960.00
SCSI 135 Mo + RAM 2Mo	9 990.00
DISQUE DURS A1000	
SUPRA SCSI 40 Mo	5 990.00
SUPRA SCSI 105 Mo	8 990.00
TABLES TRACANTES (HPGL)	
PANASONIC VP 6803P A3	11 990.00
ROLAND DXY 1100	10 490.00
ROLAND DXY 1200	14 990.00
ROLAND DXY 1300	19 990.00
CARTES ACCELERATRICES	
COMMODORE A2620-2	3 990.00
COMMODORE A2630-2	7 990.00
COMMODORE A2630-4	9 990.00
GVP A3001-28-4/8 Mo	12 900.00
GVP A3001-28-4/8 40Q	16 900.00
GVP A3001-28-4/8 80Q	19 900.00
GVP A3001-28-4/8 200	24 900.00

GVP A3001-33-4/8 Mo	16 900.00
GVP A3001-33-4/8 40Q	20 900.00
GVP A3001-33-4/8 80Q	23 900.00
GVP A3001-33-4/8 200	28 900.00
GVP A3001-50-4/8 Mo	26 900.00
GVP A3001-50-4/8 40Q	30 900.00
GVP A3001-50-4/8 80Q	33 900.00
GVP A3001-50-4/8 200	38 900.00
EXTENSIONS RAM A2000	
COMMODORE A2058-2	1 990.00
SUPRARAM 2000-2/8	1 790.00
SUPRARAM 2000-4/8	3 580.00
SUPRARAM 2000-6/8	5 370.00
SUPRARAM 2000-8/8	7 160.00
MONITEURS	
ECRAN TACTILE 14"	15 900.00
ECRAN TACTILE 14" MS	19 890.00
CBM A 1083 S	1 990.00
CBM A 2024 HR B/W	4 490.00
PHILIPS 8832	2 290.00
PHILIPS 8801	1 990.00
SONY KVM 14 B	3 690.00
SONY KVM 16 B	4 690.00
SONY KVM 19 B	4 990.00
SONY KVM 2130 B	5 990.00
SONY KX 14 CP1	7 090.00
MONITERM VIKING 19"	24 800.00
M.S. MITSUBISHI	5 490.00
M.S. HITACHI 14"	TEL.
HI-SCAN 20 HITACHI	28 990.00
DY-SCAN 21 HITACHI	34 990.00
SILVER SCAN 21 HITACHI	13 990.00

LASER DISK VIDEO Compatibles AmigaVision®	
SONY LDP 3300D	13 420.00
SONY LDP 1550	14 620.00
SONY LDP 1600	18 000.00
EXTENSIONS RAM A500	
SUPRA RAM 512 Ko	**490.00**
SPIRIT IN 500-S2	1 650.00
SPIRIT IN 500-S2-512	1 950.00
SPIRIT IN 500-S2-1	2 250.00
SPIRIT IN 500-S2-2	2 750.00
SON / MUSIQUE	
REAL TIME SOUND PROC.	690.00
PERFECT SOUND 3.0 F	790.00
ADAPT PF 3 POUR A1000	200.00
INTERFACE MIDI 1	445.00
INTERFACE MIDI 2	510.00
MIDI MICRODEAL	250.00
MIDI MICRODEAL GOLD	590.00
AUDIO DIGITIZER MONO	345.00
AUDIO DIGITIZER STEREO	495.00
SAMPLER STEREO MK2	560.00
MINIAMP 3	360.00
MINIAMP 4	530.00
MINIAMP 5	895.00
AMAS SOUND DIGITIZER	990.00
MIDI STAR PRO	1 690.00
SPIRIT SOUND TRAP *III*	490.00
SCANNERS	
GOLDEN IMAGE 400 DPI	1 990.00
HANDY SCANNER 6C	5 890.00
HANDY SCANNER 10	2 990.00
PERSONAL A4	6 990.00
PRINT TECHNIK A4	4 990.00
PRINT TECHNIK PRO	9 950.00
SHARP JX 300 C	54 990.00
SHARP JX 100 C	9 990.00
CANON X12F PROSCAN	16 300.00
TABLETTES GRAPHIQUES	
CRP A4	3 590.00
CRP A3	6 290.00
SKETCH 961 A5	5 450.00
SKETCH 1201 A4	6 950.00
EASYL A 500	3 990.00
EASYL A 1000	3 990.00
EASYL A 2000	4 590.00
SOLUTIONS RESEAUX LOCAUX	
CARTE ETHERNET A2065	1 990.00
CARTE ARCNET A2060	1 990.00
LOGICIEL NOVELL AS220	1 990.00
LOGICIEL TCP/IP AS225	1 990.00
GVP AMIGANET A500	4 490.00
GVP AMIGANET A 2000	4 990.00
EXTENSIONS DIVERSES	
A500 POWER BOARD PC	3 590.00
CARTE A 2088 XT	2 890.00
CARTE A 2286 AT	4 890.00
FLICKER FIXER	2 990.00
CARTE VDE FF CBM	1 990.00
VDE + MULTISYNC.	5 890.00
CARTE VGA -> TV RGB	TEL.
HAUT PARLEURS A10	290.00
STATIF DIGIVIEW	850.00
DIGIDROID	690.00

HARD CARD GVP®
Série II

- Nouveaux Custom Chips
- Transferts SCSI haute performance
- Bundle extension mémoire jusqu'à 8 Mo
- Utilisation d'un seul slot de votre A2000
- NOUVEAUX PRIX !!!



Great Valley Products

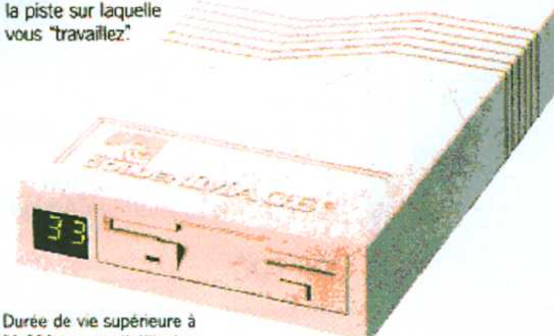
Nouvelle génération de contrôleurs.

GOLDEN IMAGE

LECTEUR
Le lecteur du pro!

Enfin, une idée géniale... Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout! Un design exceptionnel, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne* et son display indiquant en temps réel la piste sur laquelle vous "travaillez".

Modèle AMIGA en 3" ½ : 990 F TTC



* Durée de vie supérieure à 10.000 heures d'utilisation.

EXTENSIONS RAM A1000

SPIRIT IN 1000-0	TEL.
SPIRIT IN 1000-1.5	2 990.00

DIVERS

IVS SOURCER	920.00
IVS PRINTERFACE	1 050.00
CARTE MULTISERIE A2232 Rajoute 7 sorties RS232C	1 990.00
COLOR COMPIL CC2	3 240.00
SUPERCARD II	TEL.

ENVIRONNEMENT VIDEO

TRANSCODEURS

MODULATEUR A 520	190.00
CARTE A 2032	890.00
CP 10	1 380.00
CXP GOLD	7 120.00
GEN 100	3 030.00
MIX - IMAGES	3 860.00
TS 20 PAL>SECAM	1 130.00
TS 20 Y-C	1 380.00
TS 30 SECAM>PAL	1 130.00
TS 40 PAL>SECAM	1 400.00
MT 8 Multitranscodeur	1 980.00

DIGITALISATION

DIGI-GOLD	2 285.00
DIGI-GOLD PRO Y-C	2 650.00
FRAME BUFFER SATV	5 450.00
FRAME GRABBER®	TEL.
LIVE	5 990.00
IN-VISION Plus	9 990.00
SUPER PIC	TEL.

GENLOCKS

CBM A 2300	1 990.00
MINIGEN	1 790.00
GST 40 A	2 300.00
GST GOLD SP	5 390.00
GST GOLD VP	6 490.00
MX GOLD	2 490.00
GST GOLD PRO	6 590.00
GST GOLD PRO Y-C	6 850.00
GST 2500	16 750.00
HOME VIDEO KIT	4 490.00
HOME VIDEO KIT + DGV	5 990.00
MAGNI PRO	17 500.00
MAGNI PRO (REGIE L.)	18 000.00
NERIKI DESKTOP	11 690.00
NERIKI IMAGE MASTER	19 990.00
SCANLOCK VSL1P	8 990.00
SCANLOCK VIDEOMASTER	TEL.
SCANALIM	1 500.00

CAMESCOPES MAGNETOSCOPES

SONY CCD V5000 HI8	18 900.00
SONY EVS 1000	11 900.00

MONTAGE / REGIE

PANASONIC WJ MX 10	13 900.00
PANASONIC WJ MX 12	22 900.00
VIDEO PILOT	9 900.00

LECTEURS DISQUETTES

A 1011 COMMODORE	850.00
MDC30 ROBTEC 3" 1/2	650.00
GOLDEN IMAGE LED 3"1/2	990.00
CUMANA 3" 1/2	990.00
ROBTEC 5" 1/4	990.00
COMMODORE A2010	950.00
GVP INTERNE 3" 1/2	950.00
AE HIGHD DENSITY 3"1/2	2 190.00
A3010 COMMODORE	1 080.00
A3015 COMMODORE	1 290.00
AMIGATOSH (M.A.S.T.)	1 990.00
AMIGATOSH PLUS	2 490.00

ACCESSOIRES

D7 DF/DD 3"1/2 par 10 la bte	39.00
SOURIS OPTIQUE G.I.	490.00
WITTY MOUSE	390.00
SOURIS INFRA-ROUGE	895.00
SOURIS INFRA-ROUGE BMC	790.00
TURBO PAD	55.00
MOUSE STAGE	249.00
FILTRE ECRAN 14"	150.00
FILTRE ECRAN 14" en verre polarisé	490.00
HOUSSE A500	90.00
HOUSSE A500 + ECRAN	140.00
HOUSSE A2000 + ECRAN	150.00
SUPPORT MONITEUR	190.00
SUPPORT IMPRIMANTE	190.00
BOITE RGT 40 DISK	59.00
BOITE RGT 80 DISK	79.00
MEDIA BOX POSSO	139.00
JOYSTICK NAVIGATOR	150.00
JOYSTICK SPEEDKING	150.00
MOUSE MASTER	195.00
BOOT SELECT DF0/DF1	125.00
BOOT SELECT DF0/DF2	125.00
MONITOR SHARER	220.00
CHANGE KICKSTART	290.00
BRAKE "FREIN"	250.00
JOYST PROPORTIONAL	250.00
CABLE PERITEL	100.00

UNITES CENTRALES

AMIGA 500	3 180.00
AMIGA 500 1 MEGA	3 490.00
A500 STARTER KIT	3 790.00
A500 HOME OFFICE KIT	3 790.00
A500 SCHOOL PACK	3 790.00
A500 ALTER AUDIO	3 990.00
A500 MUSIC PACK 1	4 690.00
A500 MUSIC PACK 2	7 990.00
AMIGA 2000	5 890.00
A 2000 M (1083 S)	7 790.00
A 2000 M business pack	11 490.00
A 2000 Educamiga XT	9 990.00
A 2000 Educamiga AT	12 990.00
A 2000 Educ. XT 40 Mo	14 990.00
A 2000 Educ. AT 40 Mo	17 990.00
AMIGA 2500/68030-25	20 990.00
A 2500 M (1083S)	22 880.00
AMIGA 3000/16-40	25 990.00
AMIGA 3000/16-40 MS	29 990.00
AMIGA 3000/25-40	29 990.00
AMIGA 3000/25-40 MS	34 990.00
AMIGA 3000/25-100	35 990.00
AMIGA 3000/25-100 MS	40 990.00
(MS = Multi-Synchro 14").	

SOLUTIONS PROFESSIONNELLES

STATION PAO 1 - AMIGA 2500/20 3 Mo - HD 40 Mo - Carte désentrelaçage - Ecran Multisynch - HP PaintJet couleur - Softs de PAO	34 990.00
STATION PAO 2 - AMIGA 2500/30 3Mo - HD 40 Mo - Carte désentrelaçage - Ecran multisynch - Imprimante Laser Postscript - Softs de PAO	58 990.00
STATION MULTIMEDIA 1 - AMIGA 3000/16 - Disque dur de 40 Mo - Ecran 21" Pionneer - Lecteur Vidéodisque Pionneer - Logiciel AmigaVision - Incrustateur A2300	46 990.00
STATION MULTIMEDIA DIS 2 - AMIGA 2500/68020 3Mo - Disque dur GVP 80 Mo - Ecran tactile 14" - Laser Disc SONY - Genlock A2300 - AmigaVision	46 990.00
IMAGE DE SYNTHESE - AMIGA 3000/25 - Disque dur 40 Mo - + 4 Mo de RAM - Ecran multisynch 16" - Volumm 4D	46 990.00

PROMOTIONS ETUDIANTS

EDUCAMIGA 2000 XT	9 990.00
EDUCAMIGA 2000 AT	12 990.00
EDUCAMIGA 2000 XT 40 Mo	14 990.00
EDUCAMIGA 2000 AT 40 Mo	17 990.00

SUP'AMIGA

AMIGA 3000/16-40 Multisynch	24 900.00

LOGICIELS DE GRAPHISME

3D PROFESSIONAL PAL	3 600.00
AEGIS ANIMATOR	670.00
AEGIS ANIMAGIC	745.00
AEGIS DRAW	595.00
AEGIS IMPACT	720.00
AEGIS VIDEO TITLER	990.00
3D TEXT ANIMATOR	340.00
ARCHITECTURAL DESIGN	260.00
BROADCAST TITLER 2.0 PAL	2 200.00
BUTCHER 2.0	295.00
CALLIGRAPHER (THE)	795.00
CAO 3D (F)	99.00
DELUXE PAINT 3	790.00
DELUXE PHOTOLAB	625.00
DELUXE VIDEO 3.0	850.00
DESIGN 3D	770.00
DIGIMATE III	319.00
DIGIPAINT 3.0 F	590.00
DIGIVIEW 4.0 (F)	1 495.00
DIGIWORKS 3D	920.00
DISNEY ANIMATION PAL	1 100.00
ELAN PERFORMER 2.0 F	990.00
FANTAVISION	490.00
FUTURE DESIGN DISK	260.00
HUMAN DESIGN DISK	260.00
IMAGELINK 2.0	1 690.00
INTERACTIVE SHOW SYST.	1 490.00
INTERCHANGE	370.00
MIXATOR F	3 650.00
MOVIE SETTER	745.00
PAGE FLIPPER PLUS FX	1 190.00
PAINTER 3D	TEL.
PALETTE PRINTER	TEL.
PHOTON PAINT 2.0	990.00
PIXEL 3D	TEL.
PIXMATE 1.2	560.00
PROFESSIONAL DRAW 2.0	1 150.00
PROVIDEO GOLD	2 450.00
PRO TITLER	1 490.00
RESEP	690.00
SCULPT 3D XL	1 295.00
SCULPT ANIMATE 4D	4 290.00
THE ART DEPARTMENT	1 150.00
THE DIRECTOR	560.00
TV SHOW	790.00
TV TEXT PROFESSIONAL	1 290.00
VIDEO GENERIC MASTER	550.00
VIDEOSCAPE 3D	1 250.00
VIDEO SCROLL	890.00
VIDEO WIPE MASTER	850.00
VOLUMM 4D	1 590.00

BUREAUTIQUE

CYGNUS ED PRO	660.00
EXCELLENCE F	1 490.00
HOME OFFICE KIT F	990.00
KINDWORDS 2.0 F	580.00
MAXIPLAN 500	1 190.00
MAXIPLAN PLUS	1 590.00
PAGE SETTER 2 F	990.00
POWER WORKS (PACK COMPRENANT : INFOFILE, KINDWORDS 2.0 ET MAXIPLAN Plus).	990.00
PROFESSIONAL PAGE F	1 890.00
PROFESSIONAL PAGE 2.0	TEL.
PROWRITE 3.0	990.00
SAXXON PUBLISHER	TEL.

Great Valley Product®



BAB MICRO CENTER

Service VPC	7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE	59.59.39.65
Service AMIGA PRO	7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE	59.59.71.63
Service Technique SAV	16, av. Maréchal Soult - 64100 BAYONNE	59.63.16.88

EXT. RAM

Extensions Mémoire...

A500 :
512 Ko : 490 F

A2000 :
2 MO : 1790 F

A1000 :
1.5 Mo : 2990 F

HI-SOFT BASIC	920.00
K-SEKA	640.00
LATTICE C 5.0	2 370.00
MAC 2 DOS	960.00
MASTER SOUND	450.00
MCC PASCAL II	1 020.00
MIDI RECORDING STUDIO	595.00
MUSIC X	1 100.00
NORDIC POWER	**870.00**
PRO 24 AMIGA	TEL.
QUATERBACK	580.00
QUARTET	590.00
SUPERBACK	470.00
SONIX 2.0	620.00
STUDIO 24	915.00
ULTRA CARD Plus	415.00
LIVRES	
HARDWARE REF MANUAL	195.00
INCLUDES & AUTODOCS	249.00
LIBRARIES & DEVICES	279.00
LE GD LIVRE AMIGABASIC	249.00
GD LIVRE AMIGABASIC D7	349.00
BIEN DEBUTER EN C	149.00
BIEN DEBUTER /A500	149.00
BIEN DEB. LANG.MACH.	129.00
CLEFS POUR AMIGA	199.00
CPDRE EXPL. SON AMIGA	249.00
BIBLE AMIGA	299.00
BIBLE AMIGA + DISK	399.00
LIVRE DU GFA BASIC	149.00
LIVRE LECTEUR D7	299.00
LIVRE DE DELUXE PAINT	145.00
LIVRE DE L'AMIGADOS	199.00
LIVRE DE LA MUSIQUE	199.00
LIVRE DE SUPERBASE	169.00
LIVRE GFA BASIC AMIGA	149.00
LIVRE GFA BASIC AM. D7	249.00
LIVRE LANG MACHINE	199.00
LIVRE IMPRIMANTES AM.	299.00
SOS AMIGADOS/BASIC	149.00
LIVRE DU LECTEUR D7	299.00
TRUCS ET ASTUCES 2	129.00
TRUCS/ASTUCES 2 D7	229.00
MEILLEURS DOMPUB AMIGA	125.00
IMPRIMANTES	
EPSON :	
LX 800	2 150.00
LX 850	2 690.00
LQ 500	3 695.00
LQ 550	3 990.00
FX 850	4 990.00
IX 800	5 750.00
FX 1050	7 690.00
LQ 850	6 590.00
LQ 1050	7 690.00
LQ 860	8 290.00
LQ 1060	9 490.00
SQ 850	6 990.00
LQ 2550	11 600.00
SQ 2550	10 990.00
DFX 5000	19 390.00

GQ 5000 LASER	14 990.00
TSQ 4800	14 290.00
TLQ 4800	18 290.00
GX 800	13 990.00
CITIZEN :	
120 D Plus	1 590.00
HQP 40	2 990.00
MSP 15 E	2 690.00
SWIFT 24	3 490.00
Kit couleur Swift 24	590.00
MSP 40	4 490.00
HP Q 45	4 990.00
MSP 50	5 490.00
MSP 55	6 490.00
STAR :	
LC 10	1 890.00
LC 10 couleur	2 490.00
LC 24-10	2 990.00
LC 15	3 990.00
LC 24-15	4 990.00
FR 10	4 990.00
FR 15	6 190.00
XB 24-10	6 690.00
XB 24-15	7 900.00
Laser Printer LP 8	19 990.00
PANASONIC :	
KXP 1081	2 290.00
KXP 1180	2 490.00
KXP 1124	3 990.00
KXP 1592	4 950.00
KXP 1540	7 500.00
KXP 1624	5 980.00
KXP 1695	5 990.00
KXP 4420 Laser	15 500.00
KXP 4450 I Laser	21 900.00
HITACHI COULEUR :	
Imprimantes à sublimation thermique	
VY 25 E	19 990.00
VY 200 E	29 990.00
Nouveautés imprimantes :	
COMMODORE MPS 1270	
A JET D'ENCRE	1 990.00
CANON BJ 10e	2 990.00
CANON BJ 300e	TEL.
CANON COULEUR FP510	TEL.
TEXAS NSTRUMENTS :	
LASER POSTSCRIPT TI	17 790.00
LASER HP MCC	10 990.00
LASER POSTSCRIPT MCC	17 790.00
NOUVELLE NEC COLORMATE	
POSTSCRIPT COULEUR	TEL.
NOUVELLE HP DESKJET 500	
JET D'ENCRE	5 990.00

SUPERBASE PRO F	1 290.00
DIVERS	
A-MAX II	1 330.00
MAC ROM CHIP 128	1 290.00
AMIGA TOOL BOX	195.00
AMOS (PROMO)	**490.00**
AREXX	390.00
B.A.D.	450.00
BARS AND PIPES	2 290.00
CAN DO	1 160.00
CLI-MATE 1.2	310.00
DEVPAC V2	750.00
DISCOSCOPIE	490.00
DOS 2 DOS	440.00
FAMILI COMPTE (F)	420.00
GFA BASIC 3.0	650.00
GFA BASIC COMPILATEUR	395.00
GFA BASIC PACK	490.00

GOLDEN IMAGE

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres !

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes ! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire ! En effet, rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.

"Durée de vie supérieure à 5 ans !

Modèle AMIGA (250 dpi) : 490 F TTC

GOLDEN IMAGE

SCANNER A MAIN

Enfin un scanner pour tous !

Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH-UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm.

Modèle AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC

BON DE COMMANDE

NOM/PRENOM			
ADRESSE			
CODE POSTAL			
VILLE			
DESIGNATION	PRIX	QTE	Montant
MONTANT TOTAL			
Frais de port 35 F (forfait)			
TOTAL A PAYER			

Chèque | Mandat | C. B. | N° | Exp.

Signature :

➨SUITE DE LA PAGE 26

2 110 CARRE AMELOT
Qui gagne *A-News* 1-32 et un abonnement d'un an.

1 113 BRUNO CIMBALNIK
Qui gagne une carte accélératrice HURRICANE 68020 offerte par:
DANIEL INSTRUMENT
Trollstrasse 33
CH-8400 Winterthur
&
DYNAMIC COMPUTER
5, rue Gutenberg
CH-1201 Genève

Les gagnants recevront leur prix chez eux par courrier (si ce n'est déjà fait). Je souhaite pouvoir organiser un concours l'année prochaine avec cette fois des prix encore plus attrayants. (Si COMMODORE FRANCE nous lit, qu'il n'hésite pas à nous offrir un A3000 pour le prochain concours...)

Patrick CONCONI



"Qualité technique irréprochable" selon Patrick Conconi
C'est une image de l'animation gagnant le deuxième prix dans sa catégorie, par ***Carré Amelot.***
Ci-dessous, Jade Temple de ***François Rimasson*** *(2ème prix 'image')*



FIREBALL DANS LE DESERT

CARTHAGE



PSYGNOSIS est, sans aucun doute, un des meilleurs créateurs de jeux d'aventure/arcade. Mais il ne s'était pas encore attaqué au problème des Wargames: c'est à présent chose faite.

Et là.....j'en redemande! Mais pourquoi ne s'est-il pas mis plus tôt à la réalisation de Wargames? Carthage est non seulement très bien réalisé, mais développe aussi une excellente nouvelle idée.

La doc, écrite en Français, ne pose pas de problème de compréhension, même si elle pourrait être parfois plus explicite.

La présentation est fidèle à tous les derniers Psy: très soignée et prometteuse pour la suite du jeu.

La suite est loin de décevoir!!!

Le jeu est composé de deux parties importantes: la gestion des armées et des combats et la gestion de l'économie des villes de votre pays.

La tâche de défendre Carthage est loin d'être aisée puisque historiquement elle a perdu la guerre...à vous de faire mieux.

La première partie de votre rôle consiste à créer les armées dont vous avez besoin en achetant dans chacune des villes des soldats, archers, cavaliers, les catapultes et les éléphants étant en quantité très limitée.Evidemment il vaut mieux pour vous ne pas ruiner la ville en dépensant inconsidérément. Afin d'effectuer ces achats vous devrez aller de ville en ville aux rênes de votre char (à cette époque, vous le verrez, les routes sont non seulement mal entretenues mais surtout très très mal fréquentées... mais que fait la police???).

La deuxième partie est plus conventionnelle car il s'agit de la gestion des armées, leur organisation, leurs déplacements et leur stratégie de combat.

Graphiquement ce jeu est par-fait. De plus, les developpeurs ont eu une idée absolument géniale: ne pas jouer sur une carte "dessinée" mais sur une carte 3D en fractales. C'est superbe et ça donne au paysage un réalisme jamais vu en Wargames.

Un Zoom vous permettra de passer de la vue d'ensemble du territoire à la vue rapprochée des bataillons composant une de vos armées (grossissement 32).

La scène arcade est très bien réalisée, si ce n'est que la vitesse du char me parait être un peu élevée pour l'époque... mais aucune saccade dans l'animation arrière 3D de votre char.

Le son? une seule musique mais qui colle parfaitement à ce type de soft et qui à aucun moment de mes longues parties ne m'a exaspéré, bravo!

L'ergonomie est très bien étudiée.

La partie stratégie se joue entièrement à la souris. Les icones sont clairs, faciles d'accès et bien gérés.

En ce qui concerne les armées, leur manipulation est aisée avec, tout de même, un peu d'expérience.

La partie arcade se joue au joy. Le char se conduit sans aucun problème dans toutes les situations, même lors de combats avec le char d'un assassin Romain (qui, notons-le, après un bref combat contre moi, n'a réussi qu'à se retrouver avec une roue à l'état de copeaux... héhéhé...).

A première vue le processus de calcul des combats a l'air très réaliste si l'on en



Cédric s'amuse avec

Gravattack et *Dragon Cave*

On n'est jamais au bout de ses surprises quand on se met à explorer les innombrables domaines publics qui circulent dans le monde Amiga. C'est tout à fait par hasard que je suis tombé sur les deux jeux dont je vais vous parler ce mois-ci. Et il eût été dommage de passer à côté!

CARTHAGE - SUITE

croit la doc. Après plusieurs essais, cela me semble effectivement bien calculé, mais c'est difficilement vérifiable. En tous les cas de nombreux facteurs de situation sont pris en compte: Endurance des bataillons, expérience, position dominante du terrain,...

Deux défauts pourtant: le premier est la vitesse d'affichage (calcul) de la carte. C'est loin d'être lent, mais ça l'est suffisamment pour dissuader le joueur de jeter de temps en temps des coups d'oeil rapides dans les autres coins du territoire lorsqu'il est en train de "travailler" sur un zoom. Ceci le conduit parfois à arriver trop tard sur le lieu d'un autre combat...

Le deuxième défaut est qu'il n'y a aucune échelle donnée pour se représenter les distances sur le terrain.

Un conseil: il faut faire tout très vite, et surtout ne pas perdre de temps à attendre ce qu'il va se passer avant d'agir. C'est vous qui devez agir en premier et le plus vite possible.

Voila enfin un Wargame avec lequel, en plus du plaisir de se mettre dans la peau d'un grand stratège, on a le plaisir des yeux. La partie arcade n'était pas indispensable mais permet de faire un break tout en ne quittant pas l'ambiance du jeu.

En bref, et pour ceux qui n'auraient pas encore compris: si vous aimez les Wargames, achetez-le!

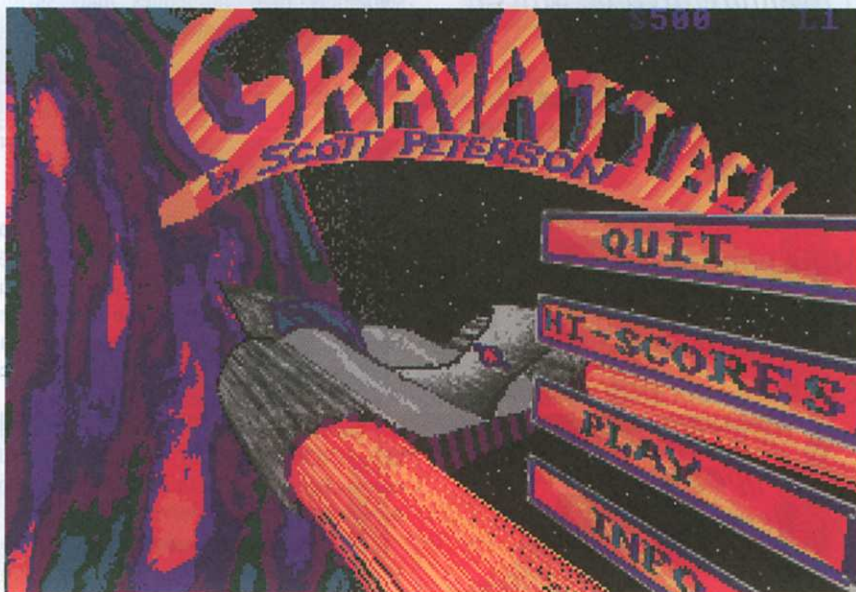
Fireball

"ils sont fous ces Romains"

Gravattack: tout simplement "beau"

C'est la pensée qui m'est venue quand j'ai joué à ce jeu pour la première fois. Les couleurs sont superbement agencées et très agréables à contempler durant tout le temps que vous serez sur ce jeu. Et les choses ne font que s'améliorer à mesure que vous progressez dans les différents niveaux.

Le principe est des plus simples, et il a probablement inspiré les tout premiers jeux qui sont sortis sur un ordinateur (j'exagère à peine!). Jugez vous-même: vous dirigez un vaisseau qui subit les effets de la gravité à l'aide de quatre commandes. L'une permet d'imprimer une poussée au réacteur afin de ralentir votre chute, l'autre sert à tirer sur les différentes batteries destinées à vous empêcher d'arriver à votre fin, et les deux autres vous permettent d'incliner votre fusée dans les deux sens afin de la diriger où bon vous semble.



Votre mission consiste à ramener les six clés dispersées dans le niveau afin d'accéder au suivant. Dans un premier temps, celles-ci rebondiront bien gentiment aux sommets de montagnes où les récupérer ne posera pas beaucoup de problèmes.

Mais dès que vous commencez à progresser, vous les trouverez dans des endroits apparemment inaccessibles (cernées par des murs, protégées par des batteries) et il vous faudra être très précis sur la manette des réacteurs si vous ne voulez pas vous écraser sur un mur où recevoir un projectile fatal.

Afin de ne pas rendre le jeu trop uniforme, la gravité change à chaque niveau. Dans certains, la plus petite impulsion vous précipitera vers le mur voisin, alors que dans d'autres, vous devrez constamment agir sur la manette des gaz afin de vous maintenir. Et passer dans des corridors étroits sur ce genre de monde n'est vraiment pas aisé, car il faut en plus basculer l'appareil afin de le faire avancer.

Bien entendu, le carburant est limité et il ne faut pas trop en abuser de peur de voir votre vaisseau finir à l'état de crêpe sur un niveau un peu trop attractif... Fort heureusement, vous en récupérez un peu à chaque fin de tableau, ainsi qu'un vaisseau supplémentaire. Mais c'est parfois largement insuffisant, aussi pourrez-vous décider de vous mettre à la recherche des bonus secrets.

Ils sont ainsi appelés parce que vous devez les découvrir par vous-même. Ils sont répartis en deux catégories. Les 'universels', qui fonctionnent quel que soit le tableau où vous vous trouvez, et les 'locaux', qui changent à chaque tableau et dépendent donc de la nature de celui-ci. Par exemple, vous pourrez avoir un bonus si vous finissez tel niveau sans détruire une seule batterie adverse...

Un jeu sans aucun doute intéressant par son esthétisme et son implémentation.

Auteur: Scott Peterson

Dragon Cave: un clone de Dungeon Master?

C'est ce que l'on pourrait penser à regarder la page de présentation et les images du jeu lui-même. En fait, les auteurs n'ont fait que capturer les graphismes de Dungeon Master et s'en sont servis pour implémenter leur jeu d'une façon un peu moins triste (je pense que c'est légal étant



donné qu'ils ont placé Dragon Cave dans le domaine public, mais ce serait à vérifier...). Enfin bref, laissons là le côté légal pour nous concentrer sur le jeu lui-même.

En fait, Dragon Cave implémente un jeu lui aussi vieux comme le monde, probablement plus connu sous le nom de Sokoban. Vous êtes accueilli par le dragon propriétaire des lieux. Celui-ci se plaint que son donjon soit envahi par les caisses de trésors. Il vous demande donc de ranger soigneusement chaque niveau. Pour cela, toutes les caisses doivent être rangées aux endroits qu'il a marqués (les dalles de Dungeon Master). Comme les caisses sont lourdes et encombrantes, vous ne pouvez les déplacer qu'en les poussant. Cela impose donc des règles bien précises sur les déplacements.

Ainsi, vous ne pouvez pousser une caisse que si la case sur laquelle elle est censée aller est libre (pas d'autre caisse ni de mur). Quand tous les coffres ont été placés où il faut, la grille vers l'étage suivant s'ouvre. Il vous faudra bien réfléchir avant de vous attaquer à un niveau car à certains, une seule combinaison de déplacements est possible pour en venir à bout. Mais comme un mauvais mouvement est vite arrivé, il vous est possible de défaire les derniers déplacements que vous avez effectués, mais cela comptera comme un coup, ainsi que chaque déplacement de votre personnage. Votre but est naturellement d'en faire le moins possible.

Pendant les premières parties, les erreurs sont innombrables et on apprend très rapidement à éviter certaines configurations mortelles, telles quatre caisses formant un carré ou encore deux caisses adjacentes le long d'un mur. Ensuite, aidé de ces principes élémentaires, la façon d'analyser le niveau s'affine. On apprend ainsi à surveiller également l'ordre dans lequel on positionne les coffres sur leur case finale, car il arrive de se trouver à deux pas de finir mais de ne plus pouvoir déplacer la dernière caisse sur sa dalle!

Il existe deux façons de jouer le jeu: l'une en deux dimensions, l'autre en trois dimensions. Cette dernière reprend naturellement les dessins de corridors de Dungeon Master ainsi que tous les accessoires qui ont accompagné les explorateurs durant leurs longues nuits blanches... Fort heureusement se trouve sur le coin droit de l'écran une vue du dessus du niveau afin de pouvoir s'y retrouver. Dans la version à deux dimensions, les graphismes sont beaucoup plus personnifiés et ont été créés par les auteurs du jeu. Les déplacements se font plus rapidement et à l'usage, c'est probablement pour celle-ci que vous opterez.

Il existe au total cent niveaux à nettoyer, et certains vous conduiront assurément à un mal de tête persistant... Sur ces cent, les cinquante derniers peuvent être édités afin de créer d'autres niveaux à votre convenance. L'éditeur est très simple à manipuler et permet de mettre en place très rapidement des niveaux encore plus difficiles à négocier...

Le manuel proposé à l'entrée du donjon (vous savez? Cette grande porte qui s'ouvre à la pression d'un bouton avec un bruit de pont-levis...) est un petit chef-d'oeuvre d'humour qui explique soigneusement tout ce qu'il y a à savoir, et rend compte au passage de la passion de ses auteurs pour Dungeon Maste.

Aucun doute, ce jeu aurait pu tenir en trente K maximum à la place des sept cent quarante qu'il occupe dans cette version (sept cents étant occupés par les données, en fait)... Mais ne dit-on pas que c'est parfois l'inutile qui est indispensable? Ici, il procure un petit "plus" qui ne retire rien à l'intérêt du Sokoban.

Auteur: BERNSTEIN ZIRKEL sotworks
c/o Michael Berling
Imbacher Weg 89
D-5090 Leverkusen 3
West-Germany

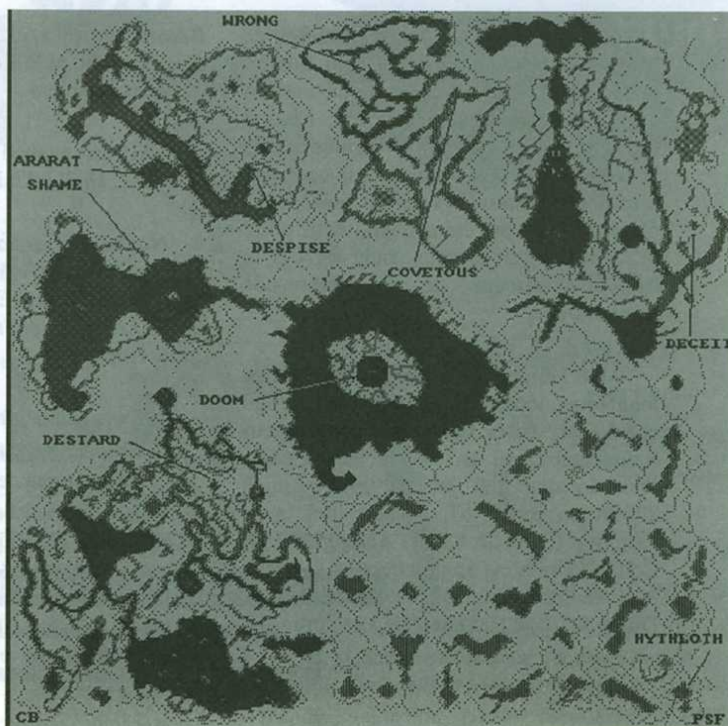
Cédric

Un coup de pouce pour ULTIMA V

Il serait dommage de publier dès maintenant une solution complète de ce jeu, certains commençant seulement à s'y intéresser. Je vous offre donc une carte complète du monde souterrain. Vous noterez que je n'y ai pas mis la position des trois morceaux de cristal... A vous de les trouver!

Bon courage!

Cédric



L'Echelle des Shells (5)
par Zorglub

CSH : un shell style UNIX

```
WShell 5  Chip 787 Fast 1503
WShell V1.2 task 5
R(0);SYST: >  shell
Seychelles SYST: > hein ???
oh, pardon ...
CSH SYST: >
```

Après quelques mois de repos, nous sommes prêts à reprendre notre étude des Shells. Comme prévu, nous examinerons dans les deux derniers articles de cette série CSH et SKSH. Malgré l'apparition de l'Amigados 2.0, les shells du Domaine Public conservent tout leur intérêt, l'AmigaShell du 2.0 et ses commandes n'ayant subi que des améliorations nominales. J'attire une nouvelle fois l'attention sur le fait que, contrairement à une opinion largement répandue, le 2.0 n'incorpore pas les "vraies" commandes ARP. Beaucoup de commandes du 2.0 sont internes, toutes ont été réécrites et l'ensemble est nettement moins encombrant, mais elles ne possèdent en aucune façon la souplesse ni la puissance des commandes ARP, ni d'ailleurs celles des commandes internes des shells que nous étudions, tout en gardant dans certains cas précis des caractéristiques uniques.

CSH est en fait le bon vieux ***Shell*** de **Matt Dillon**, amélioré par **Carlo Borreo** et **Cesare Dieni**; il s'agit de la version 4.01 qui se trouve sur Fish 331; c'est la dernière version disponible au moment de la rédaction de cet article. Pour ceux qui disposeraient d'une version précédente, plusieurs bugs ont été corrigés, entre autre le redirection de la commande RPN et le dysfonctionnement de la commande rxsend (bye).

Matt Dillon a sorti son Shell il y a très longtemps, lorsqu'il n'y avait sur l'Amiga que le CLI, interface utilisateur rudimentaire s'il en fut; le temps passe vite: lorsque j'ai touché mon Amiga 2000A en juillet 87, il était livré avec l'Atelier 1.2 et le CLI; l'***AmigaShell*** de Commodore n'est apparu qu'avec la sortie de l'Atelier 1.3. en 88. Le Shell de Matt Dillon fut donc très apprécié à sa sortie.

Sur les systèmes Unix, on trouve en général les shells suivants: le ***Shell Bourne***, le plus élémentaire, le ***C shell*** plus puissant, et le ***Korn Shell***, un cocktail des deux premiers.

CSH est un shell qui tend à se rapprocher du ***C shell*** d'Unix.

Nous suivrons notre plan habituel, que je rappelle vu le temps écoulé depuis les articles précédents (*Ed: le dernier, au sujet du WShell v1.2, était publié dans* ***A-News*** *26 de Juin 1990*):

1. Documentation et installation
2. Compatibilité avec l'AmigaShell
3. Les commandes
4. Les différences de syntaxe, les alias, les caractères génériques (jokers)
5. Les possibilités d'édition de la ligne de commande, l'historique
6. Les améliorations de l'environnement de travail
7. Les scripts
8. L'interface avec les programmes
9. L'encombrement en mémoire et sur disque.

L'idée générale étant toujours de voir comment l'adoption d'un shell peut améliorer l'environnement de travail sur l'Amiga.

1. Documentation et installation

On ne peut pas dire que la documentation soit maigre, elle fait huit pages de 80 lignes. Néanmoins, elle est d'une concision extrême et il s'agit davantage d'un document de référence que d'un outil didactique. Le vocabulaire est typique d'Unix; EXECUTE s'appelle SOURCE et un script est un SOURCE FILE. L'effort de conversion à faire n'est pas très grand; toutefois il ne faudrait pas croire que CSH ne s'adresse qu'à des adeptes d'Unix, c'est comme on le verra un shell très intéressant à plus d'un titre.

Contrairement à ce qui se passait pour tous les shells précédents, il n'y a pas d'installation, il suffit de recopier dans le répertoire LIBS: la bibliothèque ARP 1.3, et dans le répertoire C: le fichier Shell, qui pèse gentiment 46.524 octets. Nous verrons au chapitre "encombrement" ce qu'il y a lieu d'en penser.

Contrairement aussi à ce qui se passait pour les autres shells, la commande Shell de CSH n'ouvre pas une fenêtre. On la tape dans une fenêtre déjà ouverte (sous n'importe quel autre shell d'ailleurs, ou même sous CLI), l'invite change et une partie de la gestion de la console est alors prise en charge par CSH. Pour ouvrir une nouvelle fenêtre avec CSH activé, il faut inclure une commande "SHELL" dans le fichier S:Shell-Startup.

Cette conception est due aux idées de Matt Dillon qui considérait que ce n'est pas le boulot d'un shell que de gérer la console; c'est pourquoi il n'y a pas, associé à CSH, un gestionnaire de console qui jouerait le rôle de CON:, NEWCON:, ASH et CNC: dans les cas respectifs de CLI, AMIGASHELL, AShell et ConMan/Wshell. L'utilisation de CSH demande donc la présence d'un gestionnaire de console actif.

En bref, pour ceux qui voudraient voir la chose exprimée plus simplement, prenez votre système 1.3 standard, avec la bibiothèque ARP 1.3 dans LIBS: et Shell dans C:, et vous pourrez travailler sous CSH dans chaque fenêtre que vous aurez ouverte, en tapant simplement "Shell".

2. Compatibilité avec l'AmigaShell

Dans les articles précédents, nous avions traité dans ce chapitre de la possibilité d'utiliser sous le shell étudié les commandes Commodore.

Dans le cas présent, il n'y a pas moins de 75 commandes internes (ce terme vaut mieux que le terme d' "encapsulées" que j'utilisais précédemment). Elles ne remplacent pas toutes les commandes Commodore; il y a 32 commandes Commodore qui n'ont pas d'équivalent dans CSH, comme par exemple BINDDRIVERS, ce qui est logique. Vous aurez donc à votre disposition, dans une fenêtre AmigaShell avec CSH activé, plus de 100 commandes, et encore un peu plus si d'aventure vous aviez déjà installé les commandes ARP.

Cette débauche de commandes a ses avantages et ses inconvénients.

Ces derniers ont principalement trait aux différences de syntaxe, que nous examinerons au chapitre suivant. Le bon côté des choses est que l'ensemble des commandes disponibles constitue un véritable langage de commandes, offrant des possibilités très étendues, au point qu'une comparaison entre CSH et WShell donnerait sans doute un résultat dépendant largement des préférences subjectives de l'utilisateur.

3. Les commandes

Vu le nombre des commandes offertes, il n'est évidemment pas question de les passer toutes en revue.

Examinons les grandes catégories dans lesquelles on peut classer les commandes internes de CSH.

3.1. Les commandes de navigation dans les répertoires et de manipulation des fichiers.

Ces commandes remplissent les mêmes fonctions que leurs homologues de l'AmigaShell. Un certain nombre d'entre elles ont des abréviations, comme **CP** pour **COPY**, ou des sortes d'alias à deux lettres, comme **LS** pour **DIR**, ou **MV** (move) pour **RENAME**. Beaucoup de ces abréviations ne sont pas documentées, donc expérimentez.

Toutes les commandes ont des possibilités étendues au niveau de l'utilisation des jokers.

Il n'y a pas de commande LIST, ses fonctions sont normalement remplies par des options de la commande LS. Conservez toutefois votre commande LIST si vous souhaitez réaliser des scripts traitant des séries de fichiers en utilisant l'option FORMAT de LIST. Je critique souvent indirectement les commandes de Commodore en montrant les avantages d'autres jeux de commandes; certaines d'entre elles ont néanmoins leur attrait en offrant des possibilités uniques, comme celle que je viens de citer pour LIST. Un des intérêts de l'Amiga est la commodité avec laquelle on se constitue dans le répertoire C: le jeu de commandes que l'on préfère, à partir de diverses origines.

Il y a par contre des commandes puissantes comme **OPEN**, qui permet d'ouvrir jusqu'à 10 fichiers et de les désigner comme source ou destination pour l'indirection de n'importe quelle commande.

Par exemple:

OPEN ram:toto w 2

ouvrez le fichier ram:toto en écriture, avec l'identification 2

ECHO bonjour > .2

écrivez dans le fichier ouvert en n° 2 la chaîne "bonjour"

CLOSE 2
TYPE ram:toto (ou CAT ram:toto)

affiche

bonjour.

C'est simple comme... bonjour, à part que l'exemple donné dans la doc ne marche pas, même dans la dernière version (voyez plus loin le texte sur la commande RPN). CSH ne se livre pas comme çà sans détour, il se mérite. Par contre l'effort vaut la peine. En effet:

la commande OPEN avec le paramètre r va permettre d'aller lire un fichier ligne par ligne, comme avec la classique routine "getline" que l'on écrit à titre d'exercice en C. Voici un exemple:

Soit un fichier ram:tutu composé comme suit:

echo "bonjour"
echo "erreur $i"

la séquence

OPEN ram:tutu r 2
set slt <.2
set errmsg <.2
CLOSE 2

va donner aux variables "slt" et "errmsg" respectivement les valeurs "bonjour" et "erreur $i". Ceci couplé aux nombreuses commandes de traitement des variables et de chaînes, et au fait que beaucoup de commandes acceptent comme paramètres des variables de substitution, ouvre des possibilités énormes. L'exemple ci-dessus suggère la possibilité de récupérer des messages d'erreurs redirigés vers un fichier en cours d'exécution d'un script, et de les traiter.

L'accès aux fichiers par OPEN, tant en écriture qu'en lecture, se fait par lignes et de manière séquentielle non indexée.

Il y a aussi **FLTLOWER** et **FLTUPPER** pour mettre tout un fichier en majuscules ou en minuscules, ou **TOUCH** pour mettre à jour les informations de date et d'heure relatives à un fichier.

3.2. Les commandes de branchement dans les scripts.

A côté des classiques **IF, ENDIF, LABEL** etc, on trouve un GOTO, commande bien décriée, mais qui rend des services dans des cas précis, mais aussi **FOREACH, FOREVER, FORLINE, FORNUM.**

Nous y reviendrons dans le chapitre consacré aux variables.

3.3. Les commandes relatives aux variables.

Comme Ashell, CSH traite ses variables propres, avec les possibilités de substitution dont nous parlerons également dans le chapitre traitant des variables locales.

On y trouve:

ASET, compatible avec la commande fort malencontreusement nommée SET dans l'AZTEC,

SET qui permet d'attribuer une valeur à une variable,

INPUT qui permet d'attribuer une valeur à une variable à partir du STDIN (la console par exemple) ou d'une indirection.

INC qui permet de l'incrémenter (étonnant, non?),

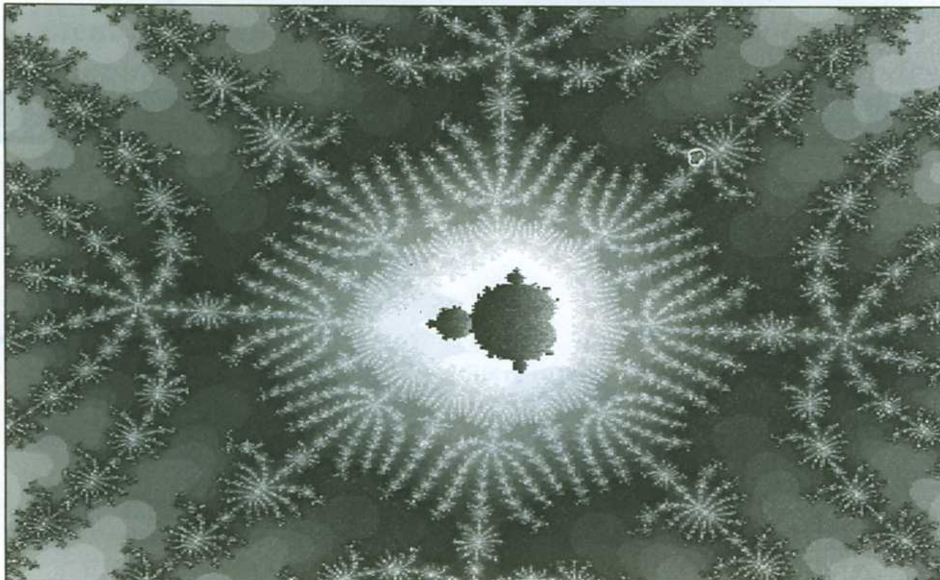
STRHEAD, STRLEFT, STRLEN, STRMID, STRRIGHT, STRTAIL qui placent dans des variables diverses parties de chaînes de caractères,

UNSET pour supprimer une ou plusieurs variables.

3.4. Les commandes... diverses.

Parmi elles,

HISTORY pour afficher l'historique des commandes,



****

Serge HAMMOUCHE
Fractal-Festival Volume #3

****

Voici Festival#3: Un Cocktail de 6 Nouvelles Images Fractales Quadratiques et Cubiques. Toujours en PAL Overscan complet. Mais cette fois-ci certaines images sont en mode HAM 4096 couleurs avec des effets de Mapping que j'ai pu realiser grace au logiciel ***Planet*** du Domaine Public Amiga. Bien sur afin de rester dans ce mode Pal-Overscan j'ai du modifier et adapter ce logiciel Planet a ce format (367/566 et 4096 couleurs) Les effets de nappage sont ainsi infiniment plus fin et réaliste. Si vous desirez acquerir cette version grandement ameliore de "Planet" je serais tres heureux de vous l'envoyer avec une notice tres detaillee que j'ai moi meme redigée en Français contre 30 Frs, frais d'envoi rapide inclus. (Hammouche Serge, 3 Rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues.)

PS pour connaître le status des processus DOS en cours,

RPN pour faire des calculs en notation polonaise inversée,

(dans la doc est donné un exemple d'utilisation d'indirection dur RPN pour écrire directement le résultat d'un calcul dans un fichier; la notation .CR censée ajouter un saut de ligne n'est absolument pas reconnue par la commande.)

SEARCH, très puissante comme celle d'ARP,

INFO qui par contre est moins bonne que la commande d'origine,

PATH qui permet d'afficher les chemins de recherche de l'Amigados, mais pas de les modifier (!) ; il faudra donc garder dans C: la commande PATH Commodore ou ARP, et l'appeler spécifiquement (quelle idée de mettre en interne une commande moins puissante que celle d'origine !),

WINDOW pour déterminer ou connaître les caractéristiques d'une fenêtre.

Enfin, pour la bonne bouche, il y a deux commandes **RXREC** et **RXSEND**, pour créer dans un process Shell un port compatible AREXX, et ceci même si AREXX n'est pas présent dans le système!!

Ouvrez deux CLI , et dans chacun d'eux, lancez un Shell.

Dans le premier, tapez RXREC suivi d'un nom quelconque, par exemple rexx_csh (c'est au demeurant le nom par défaut). Vous perdez la main, ce qui est normal, car ce Shell attend maintenant un message.

Dans le second, tapez

RXSEND rexx_csh "dir df0:"

et vous voyez la commande s'effectuer dans le premier Shell.

Tapez ensuite

RXSEND rexx_csh bye

et tout rentre effectivement dans l'ordre.

En conclusion de ce chapitre sur les commandes, on peut dire que CSH est nettement plus puissant que AShell et à fortiori qu'AmigaShell, et que l'on dispose d'un véritable langage de commandes. Ceci offre une possibilité similaire à celle qu'offre AREXX, qui est de pouvoir écrire de petits programmes en disposant d'une commodité équivalente à celle d'un interpréteur, puisque le résultat de la plupart des commandes peut être vérifié immédiatement à l'écran. Par ailleurs il y a des manques et des défauts légers sans doute mais surprenants.



Einstein de **Eric Janin** (classé troisième image de notre concours 3D)

4. Les différences de syntaxe, les alias, les jokers

Le fait de disposer du jeu de commandes Commodore dans votre répertoire C et du jeu des commandes internes de CSH présente quelques inconvénients, du fait des différences parfois notables des syntaxes.

CSH va chercher la commande à exécuter d'abord dans ses commandes internes, puis dans les commandes résidentes, puis dans le répertoire courant, puis dans les chemins propres à votre fenêtre AmigaShell, puis danc C:, et enfin dans le chemin du Shell; en dernière analyse, les fichiers scripts en "automatic sourcing" (voir au chapitre des scripts) . Par exemple, si vous voulez afficher le contenu de votre répertoire courant, vous tapez DIR. Çà marche, mais la présentation n'est pas la même que celle de la commande classique. Pas grave. Par contre, imaginez que vous souhaitiez copier le contenu de votre tiroir FONTS:, avec tous ses sous-répertoires, dans RAM:.

La syntaxe

COPY FONTS: RAM: all

vous gratifiera d'un message: "destination not a directory"

la syntaxe CSH est

COPY -r FONTS: RAM: .

De même, les jokers # nétant pas reconnu, il faut utiliser"*" au lieu de #?.

A ce propos, un lecteur m'a fait remarquer que le système de jokers de Commodore est plus puissant que le système "*" ou "*.*", car # signifie "n'importe quel nombre de fois le caractère qui suit", ce qui n'a pas d'équivalent dans les systèmes de jokers basés sur "*". Rendons à Commodore ce qui est à Commodore et merci à Alexandre Amortila pour cette précision et pour l'indication que "#" peut s'obtenir par shift-pavé num 8, ce qui ne demande que l'activation de deux touches et pas trois.

Le système des jokers est celui d'UNIX, c.-à-d.

* remplace n'importe quel caractère ou suite de caractères

? remplace un caractère

.../* déclenche une recherche "récursive" dans les sous/répertoires

~ et ! sont un préfixe de négation

[] définit une classe pour un caractère

& placé au début d'une chaîne déclenche la demande d'une confirmation d'exécution de la commande à chaque occurrence

La commande SEARCH dispose de

deux jokers supplémentaires:

similaire à celui de Commodore; exemple: k#a trouvera ka, kaa, kaaa etc.,

(|) qui donne une fonction "ou" ; exemple : hel(lo|p) trouvera hello et help

Côté alias, une chose intéressante: un alias peut s'appliquer à une série de commandes, par exemple:

ALIAS cstart "cd dh0:aztec/s; execute startup-sequence; cd dh0:aztec/exercices"

ceci peut remplacer un petit fichier script.

Bien sûr on peut passer un argument à ALIAS, la syntaxe est d'une beauté sophistiquée et glacée

syntaxe:

ALIAS name "%var [command string]"

exemple:

ALIAS slt "%nom echo Salut $nom yau de poêle"

slt FRedChef

donne comme résultat:

Salut FRedChef yau de poêle.

Lequel résultat est par conséquent insolite et grandiose.

5. L'édition de la ligne de commandes et l'historique

Le Shell original de Matt Dillon n'offrait rien en matière d'édition de lignes ni d'historique des commandes, Matt recommandait l'utilisation de ConMan. Les auteurs de CSH ont incorporé un certain nombre de fonctions dans ce but, ce qui ne les empêche pas de mentionner une précaution à prendre lors de l'utilisation de ConMan (utilisation du paramètre -a en lançant le Shell, pour désactiver les fonctions d'édition de ligne propres à CSH).

L'édition des commandes est classique au moyen des touches de curseur et d'une série de commandes de type CTRL-lettre; exemple:

CTRL-a fait passer du mode insertion de caractères au mode écrasement

CTRL-D fait sortir du Shell

CTRL-R réaffiche la ligne courante

CTRL-X ou CTRL-U (pour undo) efface la ligne courante

Comme on le voit, il y a un mélange de choix arbitraires de caractères de commande soit mnémoniques, soit classiques, soit quelconques.

En ce qui concerne l'historique des commandes, on peut y naviguer grâce aux touches de curseur en combinaison avec la touche majuscules, et afficher cet historique. Mais dans ce domaine ConMan se révèle très supérieur en offrant par exemple le choix entre deux modes d'historique (historique strict, ou historique ne stockant pas deux fois la même commande) et la possibilité de sauver des historiques dans des fichiers.

6. Les améliorations de l'environnement de travail

Un Shell est là entre autres pour apporter certaines commodités qui rendent la vie plus facile.

L'une d'elle est la possibilité d'utiliser des PIPES. Les PIPES de CSH sont d'utilisation simple, exemple:

LIST | SORT | MORE

marche de la même manière que dans AShell.

On pourrait parler ici de l'existence de variables locales, mais je préfère traiter ce sujet au chapitre des scripts. Toutefois, CSH possède un certain nombre de variables propres, qui pour la plupart affectent directement l'environnement de travail, aussi allons-nous les passer en revue ici; on leur donne une valeur par la commande SET, on les remet à zéro par UNSET.

_prompt dans cette variable se trouve une chaîne de caractères qui définit l'invite; elle peut conytenir des séquences d'échappement pour modifier l'aspect du texte, et en y incluant la variable %p on obtient l'affichage du chemin courant

_history nombre de lignes de l'historique

_debug mode debug (commentaire de la doc : si vous osez)

_verbose affiche les commandes d'un script au fil de leur exécution

_maxerr contient la valeur la plus haute des codes de sévérité d'erreur rencontrés

_lasterr contient le niveau de sévérité la dernière erreur exemple: commande TOTO; message d'erreur "object not found ; _lasterr contient la valeur 20

_cwd contient le chemin du répertoire courant; utile pour le retrouver car un programme peut changer le répertoire courant et CSH peut ne rien en savoir; la commande PWD resteure le contenu de _cwd à la valeur en cours

_path contient les chemins que suivra CSH pour trouver une commande externe

_insert définit le mode de frappe (insertion ou écrasement) ; CSH revient à ce mode à chaque frappe de la touche "à la ligne"

_titlebar contenu de la barre de titre de la fenêtre

_clinumber contient le numéro cu CLI (ou AmigaShell) courant

Les valeurs en cours peuvent ête lues en tapant la commande SET sans arguments.

Cet ensemble de variables permettent toutes les personnalisations désirables.

Enfin, victoire ! CSH permet de définir à la volée les touches de fonction f1 à f10 et shift-F1 à shift-F10 , de la manière la plus simple qui soit, par la commande SET, exemple:

set f4 sys:utilities/xoper

Malheureusement cette possibilité disparaît en cas d'utilisation de ConMan.

7. Les scripts

Les fichiers scripts, en langage CSH "source files", constituent en fait de petits programmes composés d'instructions, principalement des commandes du shell. Un fichier "source" s'exécute par la commande SOURCE, qui est l'équivalent d'EXECUTE. Toutefois SOURCE permet de passer des arguments à un script via la variable _passed, sous la forme d'une

chaîne que l'on pourra décortiquer à son aise au moyen des commandes STRxxx que nous avons citées précédemment. Pour exécuter un fichier "source"à la seule invocation de son nom, il suffit de lui donner le suffixe ".sh" qui joue alors le rôle du bit "s" de l'AmigaShell.

Mais un langage de programmation voit son utilité réduite si l'on ne dispose pas de la possibilité d'utiliser des variables; c'est une des faiblesses de l'AmigaShell, et de WShell lorsque l'on ne lui accole pas AREXX (selon la règle qui dit que le sucre est un produit qui donne un mauvais goût au café quand on n'en met pas dedans).

Comme ASH, CSH permet l'utilisation de variables "locales" (par rapport aux variables d'environnement, comme celles décrites au chapitre précédent).

Ces variables sont définies par l'instruction SET, on peut leur donner comme valeur un nombre ou une chaîne de caractères.

Une variable peut aussi être définie par son utilisation comme argument d'une commande.

L'accès à la valeur d'une variable se fera en précédant son nom du signe "$".

Un exemple:

syntaxe de la commande FOREACH:

FOREACH [-v] varname (strings) command

exemple:

FOREACH i (a b c d) "ECHO -n $i ; ECHO "ha""

résultat:

a ha
b ha
c ha
d ha

Aspirine svp.

Explications:

[-v] est un argument optionnel; s'il est présent, la commande effectuée est affichée à chaque boucle

i on a ici une définition implicite d'une variable arbitraire nommée "i" par un extraordinaire souci d'originalité; elle prendra successivement la valeur de chacune des chaînes écrites entre les parenthèses

(a b c d) ces quatre chaînes n'ont chacune dans l'exemple qu'un seul caractère

"ECHO etc" la commande à effectuer à chaque boucle est à mettre, avec ses arguments, entre guillemets; vous remarquez que CSH a une notion élargie de la commande, puisqu'on peut toujours en mettre plusieurs à la suite, en les séparant par des points-virgules

ECHO -n $i affiche le contenu de i, sans retour à la ligne

ECHO "ha" le caractère d'échappement permet d'éviter la confusion entre les guillemets qui encadrent les deux commandes et ceux qui encadrent l'argument de la deuxième commande echo. Ces derniers sont nécessaires pour que soit pris en compte l'espace qui précède le texte "ha".

Visiblement, l'intérêt principal de la commande ECHO est son utilité pour donner des exemples dans les documentations sans trop se fouler.

Avec tout çà, on peut écrire des scripts, ou "source files" particulièrement puissants.

8. Interface avec les programmes

A priori, vu la présence du port compatible AREXX, et moyennant la possession d'un éditeur adéquat, il y a tout ce qu'il faut pour écrire des scripts permettant de lancer une compilation à partir de l'éditeur, traiter les messages d'erreur et revenir automatiquement dans l'éditeur au point voulu.

9. Encombrement disque et mémoire

Rien qu'en remplaçant les commandes du 1.3 par les commandes ARP, on gagne au moins 60 k, en tenant compte des 17k occupés par la arp.library. Il y a largement de quoi loger les 47 k de CSH sans supprimer quoi que ce soit de la disquette système.

Ayant "booté" sur un WB 1.3 standard, sur lequel se trouvent la arp.library et Shell, après ouverture d'une fenêtre AmigaShell par l'icône , et lancement de CSH par la commande SHELL, la commande AVAIL donne pour la mémoire utilisée:

chip 103
fast 198
total 302

On retrouve un accroissement de l'utilisation mémoire correspondant à peu de chose près à la taille des fichiers Shell et arp.library. On doit bien constater que CSH est gourmand en mémoire, par rapport aux précédents. Pour rappel, avec l'AmigaShell, le chiffre correspondant était de 227K, avec Ash de 184 k, avec WShell seul 192 k et avec WShell + AREXX 245 k.

Comme on le voit, le luxe est toujours coûteux en mémoire, et le prochain essai de SKSH ne montrera pas le contraire. Et c'est lorsqu'on aura UNIX sur Amiga qu'il restera à prier pour que le prix des exensions de mémoire baisse... *(Ed: Il n' y a pas besoin de prier, les baisses ne pouvaient pas aller plus vite que leur vitesse vertigineuse actuelle...)*

CONCLUSION

Si vous utilisez toujours le Shell de Matt Dillon, réveillez-vous; installez CSH, ce sera toujours çà de fait et vous ne serez pas dépaysé. Mais j'espère que vous n'avez pas attendu cet article pour le faire!

CSH n'est ni aussi "léché" et bien documenté que WShell, ni aussi, simple d'utilisation pour un habitué de l'AmigaDos non familier d'Unix, qu'AShell.

Toutefois, si vous cherchez quelque chose de très performant, pour les quelques francs d'une disquette DP, CSH fera votre affaire; à moins que ma vue n'ait réellement baissé, les auteurs de CSH ne demandent aucune contribution. C'est vraiment un très bon outil.

La prochaine fois, nous terminerons notre marche vers la sophistication en examinant SKSH.

-Zorglub

USENET, LES RESEAUX ET LA SUITE DU RESTE*...



- Un gros americain s'aprette à reveiller un 2000 français pour lui envoyer 147 mégas de blagues polonaises et les plans secrets d'un Tupolev en IFF-

Quand Cédric explique les réseaux à la foule ébahie, le silence se fait et on en redemande :
Des noms imprononçables, des adresses plus larges que les colonnes d'*A-News*, des transferts nocturnes, des informations qui circulent de mémoire en mémoire et cette angoisse persistante :pourquoi tant de haine ?

Constituez votre propre réseau !

Cela peut aussi se produire dans le cas où vous décidez avec un groupe d'amis de constituer un réseau local (c'est ainsi que tout a démarré). Votre Amiga se transformera alors un véritable répondeur, les personnes vous appelant ayant la possibilité de laisser des messages en votre absence que vous consulterez à votre retour. Il est très préférable dans ce cas de demander une deuxième ligne de téléphone (petit truc: l'installation d'une ligne qui ne peut qu'être appelée est gratuite, et convient parfaitement à cet usage. De plus, elle évitera à vos relations non averties de votre extrême sophistication de parler à une porteuse (vous savez, le "twouiiiiiii" du minitel) en votre absence, ce dont ils vous sauront certainement gré).

Comme vous l'aurez peut-être compris, le fait de lier votre Amiga par uucp à une machine lui procure une adresse électronique. Dans ce cas, le format change quelque peu. Tout le réseau uucp (baptisé **uunet**) est géré par une machine un peu spéciale appelée **uunet.uu.net** (encore une exception). Celle-ci possède une liste des machines qu'elle reconnaît. Une adresse uucp contient obligatoirement en début de chemin une de ces machines. Ensuite, il suffit d'indiquer les noms des machines intermédiaires pour vous joindre, séparés par des !.

Prenons l'exemple de Chris Gray, pour changer (l'auteur de Draco). Celui-ci a appelé son Amiga "ami-cg" sur lequel il s'est appelé "cg", et est relié par uucp à une machine prénommée "myrias". Son adresse uucp est donc: "uunet!myrias!ami-cg!cg". Commet uunet connaît la machine myrias, elle se contentera d'envoyer tout message destiné à Chris à Myrias et ne fera rien de plus. A son tour, Myrias regardera dans ses tables uucp si elle connaît une machine prénommée "ami-cg", et dans l'affirmative, y acheminera le courrier.

Si quelqu'un demandait à Chris Gray de se connecter à lui par uucp (n'importe quelle machine uucp peut devenir parente à son tour) et baptisait sa machine "agami", son adresse serait tout simplement "uunet!myrias!ami-cg!agami!son_nom". Comme vous le voyez, il suffit qu'une personne ait une entrée uucp sur une machine principale pour pouvoir en faire bénéficier tout son entourage.

Là encore, une grande majorité des personnes possédant une entrée complète sur une machine utilisent également une adresse uucp (poue ne pas mélanger le travail et le loisir, par exemple). Il en va ainsi de Chris Gray, Matt Dillon, William Hawes (Arexx), et en fait de la quasi-totalité des grands gourous de l'Amiga.

Inutile de dire que le fait de pouvoir communiquer avec de telles personnes par courrier électronique pour des questions techniques fait gagner un temps inappréciable. Le décalage horaire fait que le destinataire ne prend connaissance de votre message que quand vous dormez, mais en général, vous avez une réponse dans les 24h qui suivent votre messsage.

Et Usenet ?

J'y viens, j'y viens. Mais là encore, je me vois forcé de rappeler brièvement comment Usenet est constitué. Ce sera plus facile ici car nous autres Français avons la grande chance de posséder le minitel. Celui-ci vous a insensiblement familiarisé avec les techniques utilisées sur Usenet.

Si vous regardez sur Deep par exemple (ceci se généralise à beaucoup d'autres serveurs), il se trouve un menu "Rubriques". Dans celui-ci, un autre choix vous est proposé parmi les sujets: programmation, musique, jeux, etc... Et enfin, vous accédez au coeur du sujet: une longue suite de messages, écrits par des personnes pour poser des questions ou y répondre, que tout le monde peut lire.

Usenet : un minitel mondial...

Imaginez un tel système au niveau international et vous avez Usenet. Bien sûr, il faut multiplier les proportions par... euh... beaucoup! Les rubriques sont appelées Newsgroups, et sont réparties dans une arboresecence la plus logique possible. Pour les ordinateurs, on utilise le chemin **comp**. Ensuite, si vous vous intéressez aux aspects systèmes d'un ordinateur, on descend dans **sys** (si ce sont des sources qui vous intéressent, c'est le répertoire **source** qu'il faut consulter, les exécutables: **binaries**). Enfin, il reste à préciser le nom de la machine concernée: **amiga** (pas un micro-ordinateur n'est absent). Pour le moment, nous sommes dans le newsgroup prénommé **comp.sys.amiga**. En fait, celui-ci contient tout ce que les autres dédiés à l'Amiga ne contiennent pas, car l'arborescence continue.

C'est ainsi que nous avons **comp.sys.amiga.tech** (aspects techniques), **c.s.a.hardware** (matériel), **c.s.a.games** (jeux) et beaucoup plus récemment, des newsgroups dédiés aux annonces, aux multimédias et encore d'autres dont j'ai oublié le nom. Notez tout de même qu'avec déjà six newsgroups (n'oubliez pas **source** et **binaries**), l'Amiga caracolait en tête devant tous les autres. La création de ces nouveaux n'a fait que lui donner une avance supplémentaire que peu d'ordinateurs pourront rattraper. Le groupe **csa** arrive d'ailleurs en troisième position du point de vue du débit derrière deux groupes dédiés à l'Unix. Cela signifie-t-il que l'Amiga se porte bien? Peut-être. En tous les cas, il déclenche les passions et ne laisse personne indifférent.

J'espère ne pas vous avoir rebutés avec ces descriptions quelque peu abstraites et peut-être un peu trop éloignées de l'Amiga à votre goût. Mais rassurez-vous, le mois prochain je vous expliquerai comment recevoir Usenet sur votre Amiga, alors restez à l'écoute!

Cédric Beust

* titre très largement inspiré du titre très largement inspiré de l'oeuvre de Douglas Adams, "le Guide du Routard Galactique" de la première partie de cet article

Se nourrir de disks PC.



Depuis quelques temps déjà, les possesseurs de PC ont découvert avec une joie non dissimulée les disquettes 3"1/2. Imaginez le bonheur du PC-maniaque confronté au plastique cosmétique dur aux couleurs chatoyantes et néanmoins très résistant, au glissement feutré de l'obturateur métalique en acier brossé inoxydable, au petit ressort joueur qui s'obstine à protéger la surface fragile recouverte de fines particules magnétiques...

Dans l'esprit d'un amigos pragmatique, loin de ces considérations purement esthétiques, deux pensées se bousculent alors :

- cela va faire baisser le prix des disquettes (mon côté avare),
- on va pouvoir mettre ces disquettes dans nos lecteurs et récupérer ce qui se trouve dessus par inadvertance (mon côté bidouilleur).

Et là, à ce moment précis, vous avez dû faire face aux mêmes désillusions que moi : l'informatique est un monde ingrat et vraiment trop injuste. En effet, malgré le côté faussement simpliste de la chose, il apparaît un certain nombre de problèmes sordides, qui sont malheureusement le lot quotidien des ces informatiticiens-fous-qui-aiment-donner-de-grosses-baffes. Car vous expliqueront certains, le formattage bas niveau diffère au niveau des préambules de secteur et le système de fichier qui est dynamique sur ... Bof... finalement, nous sommes peu de chose, voyez-vous, etc. Y'a des fois où je regrette le côté un peu maâgique de mon premier "print" sur Goupil 2...

Bon, si j'ai réussi à faire lire le Yéti jusqu'içi (->.) sans qu'il lacère la page à grands coups de griffes, j'ai une chance pour que la plupart des lecteurs n'aient pas encore posé leur tartine de confiture sur mon article. Je ressent donc une profonde fierté quant à l'effort scholastique intense que je suis en train de fournir.

Bon, enfin, rien n'est perdu car n'oubliez jamais ce vieux proverbe tibétain :

- "Only Amiga makes it possible !!!"
- heureusement.

La grande force de l'Amiga, c'est le (la ?) DP. Cherchons-y donc la solution. Bingo ! A côté du zone franchement pas flou où l'on n'hésite pas à vous vendre un prix exorbitant un logiciel de transfert d'une ergonomie pré-néanderthalienne ou autres simili programme qui font la même chose dans le zone flou (la lecture dans le DP, le reste passez à la caisse), il subsiste encore des gens désintéressés et néanmoins intelligents. Il circule dans les milieux autorisés un programme qui permet le transfert dans les deux sens sans rechigner : MSH. Ce merveilleux programme se trouve probablement sur une disquette de Fred Fish, sans pour autant que je sois capable de vous dire laquelle.

Comment fonctionne donc ce programme ? Eh, bien comme devraient l'être tous les programmes de transfert, il est pratiquement transparent pour l'utilisateur. Oui, oui, vous insérez une disquette MSDOS dans un lecteur de l'Amiga et c'est tout. Bon, il faut quand même faire un :

mount MSH:

avant et préciser que vous écrivez sur le volume "MSH:". Mais vous pouvez continuer à utiliser la commande "copy" ou "dir" de l'Amigados, ou bien votre éditeur favoris pour lire ou écrire un fichier sur cette disquette. Impossible ! Mais si, toujours grâce a l'Amiga. En fait, comme vous l'avez sûrement déjà remarqué, l'Amiga est une machine entièrement configurable, l'imprimante, les diques durs, etc. tout est paramétrable. Vous êtes-vous posés déjà la question de savoir comment faisait votre bécane pour exécuter une commande du type :

copy toto df0:

(Attention, les paragraphes qui suivent sont d'une rare intensité et pourraient se révéler fatal pour les êtres sensibles non avertis)

Le CLI (c'est aussi valable pour le WorkBench) commence par analyser votre commande, qui est reconnue à l'aide de mots clé ou par rapport à la position de l'incône sur l'écran, commande qui est traduite en un message DOS indépendant du périphérique sur lequel vous travaillez. Il peut s'agir à ce niveau d'une fenêtre CON:, de l'inprimante PRT:, d'un modem sur SER:, d'un disque dur DH0:...

Le message DOS est transmis à une tâche appelée "File System" qui elle dépend du type de périphérique. Sur des supports de stockage de masse comme un disque ou une disquette, c'est cette couche qui est chargée de gérer l'organisation du support en fichiers, répertoires, etc.

Si on continue à explorer le fonctionnement, on s'apperçoit que la commande envoyée plus haut est transformée en une série de messages d'entrée-sortie (IORequests) qui sont des ordres de commandes à exécuter. Ces requêtes d'assez bas niveau ("écrire le buffer fourni de l'adresse 300000 à 310000 du périphérique") sont alors prises en compte par un gestionnaire de périphérique (driver) qui va enfin aller "titiller" les bits sur le disque.

En fait, il peut encore y avoir une autre couche dite de "ressource" qui est encore une autre tâche chargée de régler les contentieux d'accès à des resources matérielles unique (le CIA A par exemple). En résumé il y a :

- l'AmigaDOS (CLI ou WorkBench) qui analyse la commande,
- le File System qui gére l'organisation en fichiers,
- le Device qui gère un groupe de périphériques donné,
- la Resource qui empêche l'accès simultané au même registre hardware.

Ce qui est remarquable, c'est que le passage d'une couche à l'autre est réalisé par des messages et rend donc les divers éléments complètement indépendants l'un de l'autre (pas d'appel direct comme sur les bons vieux PC). Ensuite, on s'apperçoit que le choix des divers éléments (FilsSystem et Device) est fixé par l'utilisateur à l'aide de la fameuse "Mountlist" !

Après cette explication, je peux dire que MSH est en fait un ensemble de programmes comprenant :

- un FileSystem ("MessyFileSystem") qui émule MSDOS,
- un device ("messydisk.device") qui écrit des secteurs au format IBM,
- divers utilitaires qui facilitent la vie (commande de formattage "messyfmt", d'inhibition des erreurs de contrôle "ignore", d'assassinat de MSH "die"),
- d'une entrée de Mountlist à installer chez vous.

Comme précisé ci-dessus, il est possible de mélanger les couches purement Amiga et les divers programmes MSH: pour obtenir un système de fichier Amiga avec formattage MSDOS, une gestion MSDOS avec un formattage Amiga,
voire une gestion MSDOS avec un formattage MSDOS...

Pour installer MSH, il faut :

- copier "MessyFileSystem" dans votre répertoire "L",
- copier "messydisk.device" dans votre répertoire "Devs"
- copier les utilitaires "messyfmt", "ignore" et "die" dans votre répertoire "C",
- recopier l'entrée "MSH:" (ou "MS1", ou autre) dans votre "Mountlist",
- insérer "mount MSH:" dans votre "startup-sequence" si vous désirez avoir MSH: en permanence.

Si vous disposez des fichiers exécutables, tout va bien. Si comme moi, vous disposez de deux versions, la 1.5 qui est complete

avec les sources, les docs et les exécutables, et la version 1.6 où là je ne dispose que d'un fichier source qui indique les modifs à effectuer dans la version 1.5 pour obtenir la version 1.6 (format "RCS"), y'a du boulot !
Premier problème, la génération des sources 1.6. Comme ce n'est pas franchement rigolo de faire les "patches" à la main surtout quand on a un poil dedans, j'ai écrit un bout de code qui fait le maximum. Il suffit de l'appeler "patch" et de le nourrir avec :

patch <répertoire version 1.5> <fichier de patch> <répertoire 1.6>

Deuxième problème, la compilation. Un fichier "makefile" pour Aztec 3.6 est fourni. Question dans l'assistance : c'est quoa un "mecfile" ? Réponse de l'intervenant : il s'agit d'un fichier ASCII décrivant la manière de mettre a jour un fichier qui dépend d'autre fichiers. Typiquement, un programme, constitué de modules objets liés ensembles, provenant eux-même de fichiers source après compilation, les sources pouvant eux aussi dépendre de fichiers inclus (ouf !).

La méthode consiste à décrire les dépendances en donnant pour chaque fichier les fichiers qui, s'ils sont modifiés, doivent entraîner la regénération de ce fichier. Le procédé de reconstruction est décrit par la ligne suivante qui commence par un <tab>. Ajouter de l'acastillage comme les macros-variables. Salez. Poivrez. Servez chaud.

Attention toutefois au ficher "makefile" car il y a deux macro-variables qui sont utilisées sans être définies (DB et WACK). Il faut donc placer au début du "makefile" :

DB =<return>
WACK =<return>

pour les déclarer au préalable.

Voilà donc un programme utile, d'autant plus que maintenant, même les Macintosh arrivent à lire les disquettes MSDOS...

SQUONK salue Fred

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

#define MAXCHAR 256

FILE *sfd, *dfd, *pfd;
char line[MAXCHAR];

/*----- fonction de traitement des erreurs
        non récupérables-----*/
void panic(errmes)
char *errmes;
{
    fprintf(stderr, errmes);
    if (sfd) fclose (sfd);
    if (dfd) fclose (dfd);
    if (pfd) fclose (pfd);
    exit(1);
}

/*----- fonction de lecture d'une ligne----*/
int read_line(fd)
FILE *fd;
{
    line[0] = line[1] = '0';

    if (!fgets(line, MAXCHAR, fd))
        return(EOF);

    if (strlen(line) == MAXCHAR - 1)
        panic("Line too long !");

    return((line[0] << 8) + line[1]);
}

/----*fonction d'écriture d'une ligne----*/
void write_line(fd)
FILE *fd;
{
    if (fputs(line, fd))
        panic("Cannot write a line !");
}

fonction d'écriture d'une ligne
         de modification */
void write_patch_line(fd)
FILE *fd;
{
    if (fputs(&line[2], fd))
        panic("Cannot write a modified line !");
}

/*-fonction de recherche d'un nom de fichier
         à modifie-*/
char *search_source_name(fd)
FILE *fd;
{
    long i;
    int error;

    do {
        if ((error = read_line(fd)) == '--') {
            for(i = 4; !isspace(line[i]); i++)
                ;
            line[i] = '0';
            break;
        }
        else if (error == EOF)
            return((char *)NULL);
    } while (!feof(fd));
    return (&line[4]);
}

/*----- fonction de recherche des numéros
        de ligne à modifier ----------*/
int search_lines(fd, start, end)
FILE *fd;
long *start, *end;
{
    int error;

    *start = *end = 0;
    do {
        if ((error = read_line(fd)) == '**') {
            sscanf(&line[4], "%ld,%ld", start,
end);
            if (*start != 0 && *end != 0)
                break;
        }
        else if (error == EOF)
            return(0);
    } while (!feof(fd));
    return(1);
}

/*----- fonction de recherche du champ
    modifié dans le fichier patch ---*/
int search_modified_field(fd)
FILE *fd;
{
    while (read_line(fd) != '--')
        if (feof(fd))
            return(0);
    return(1);
}

/*-fonction d'ouverture de fichier avec
                chamin d'accès --*/
FILE *open_file(dirname, filename, mode)
char *dirname, *filename, *mode;
{
    char name[MAXCHAR];
    FILE *fd;

    strncpy(name, dirname, MAXCHAR);
    strncat(name, filename, MAXCHAR);
    return(fopen(name, mode));
}

/*----- fonction de modification d'1 ligne à
         partir de l'original patch */
int modify_from_original(dfd, pfd)
FILE *dfd, *pfd;
{
    switch(read_line(pfd)) {
    case '  ':
    case '+ ':
    case '! ':
        write_patch_line(dfd);
        break;
    case '- ':
        break;
    case '--':
    default:
        return (0);
        break;
    }
    return(1);
}

/*- fonction de modification d'1 ligne à
         partir du patch ---*/
int modify_line(dfd, pfd, count, orig_pos)
FILE *dfd, *pfd;
long count, orig_pos;
{
    switch(read_line(pfd)) {
    case '  ':
    case '+ ':
    case '- ':
    case '! ':
        write_patch_line(dfd);
        break;
    case '**':
    default:
        if (!count) {
            if (fseek(pfd, orig_pos, 0))
                panic("Cannot seek back
to original in patch file !");

            do {
                if
(!modify_from_original(dfd, pfd))
                    break;
            } while (!feof(pfd));
        }
        return(0);
        break;
    }
    return(1);
}

/*----- programme principal ------*/
main(argc, argv)
int argc;
char *argv[];
{
    char destname[MAXCHAR], *name;
    long start, end, line_num, orig_pos;
    long count = 0;

    /* controle du nombre d'argument */
    if (argc != 4) {
        fprintf(stderr,"Usage: %s sourcedir
```

```
destdir patchfile", argv[0]);
        exit(1);
    }
    /* ouverture du fichier patch */
    if ((pfd = fopen(argv[3], "r")) == NULL)
        panic("Cannot open patch file !");

    /* boucle des fichiers */
    for (;;) {
        if (!(name = search_source_name(pfd))) {
            if (!feof(pfd))
                panic("Cannot find a source name !");
            else
                break;
        }

        /* ouvre le fichier source */
        if (!(sfd = open_file(argv[1], name, "r")))
            panic("Cannot open source !");

        /* ouvre le fichier de destination */
        if (!(dfd = open_file(argv[2], name, "w")))
            panic("Cannot open destination !");

        /* boucle des modifs */
        for (line_num = 1;;) {

            /* cherche les numéros des lignes touchées par la modif */
            if (!search_lines(pfd, &start, &end))
                break;

            /* recopie les lignes avant la modif */
            for (; line_num < start; line_num++) {
                if (read_line(sfd) == EOF)
                    break;
                write_line(dfd);
            }
#ifdef DEBUG
            fputs("/**/", dfd);
#endif

            /* ignore les lignes de source à modifier */
            for (; line_num <= end; line_num++)
                if (read_line(sfd) == EOF)
                    break;

            /* sauvegarde la position de l'original dans le fichier patch */
            if ((orig_pos = ftell(pfd)) == NULL)
                panic("Cannot locate original field in patch file !");

            /* chercher le champ modifié dans le fichier patch */
            if (!search_modified_field(pfd))
                panic("Cannot find modified field in patch file !");

            /* boucle des lignes modifiées */
            for(count = 0;;) {
                if (!modify_line(dfd, pfd, count++, orig_pos))
                    break;
            }
#ifdef DEBUG
            fputs("/**/", dfd);
#endif
            if (line[0] == '*' && line[3] == ' ')
                break;
        }

        /* recopie des lignes de fin du fichier source */
        for (;;) {
            if (read_line(sfd) == EOF)
                break;
            write_line(dfd);
        }

        /* ferme les fichiers */
        fclose(sfd);
        fclose(dfd);
    }

    /* ferme le fichier de patch */
    fclose(pfd);

    exit(0);
```

FRANK VROEGOP (SUITE DE LA PAGE 20)

(le signal vidéo fait une crête à 1 volt). Je règle le seuil de déclenchement de mon trigger au niveau de celui de l'image blanche. Chaque fois qu'une image blanche passe dans mon animation, le trigger se déclenche et envoie une information "note on" vers mon échantillonneur.

La difficulté de ma "bidouille" réside dans le réglage de ce seuil de déclenchement pour ne pas être envahi de "note on" dès que l'on envoie une animation en couleurs vives. Pour le moment, ça ne fonctionne bien qu'avec le sampler AKAI S900 et sa carte trigger interne mais je suis en train de faire un petit bricolage qui permettra d'expédier une "MIDI Note On" ou un "MIDI Start" sur n'importe quelle machine MIDI.

FRC : *Concrètement, comment as-tu travaillé avec ce système?*

VRG : Je commence par échantillonner une dizaine de secondes de musique puis je calcule le rapport entre la vitesse d'animation et le tempo musical. Une fois le tempo des images en accord avec la musique, il devient immédiat de caler une image sur un son précis. Créer une animation directement sur la musique est réellement magique. Le seul inconvénient est qu'il faut toujours relancer l'animation depuis le début (heureusement, mes séquences ne dépassaient pas 15 secondes) et que l'arrêt de l'animation n'arrête pas le son (aucune information Note Off n'est transmise).

Si Deluxe Paint III permettait de gérer le port série / interface MIDI en générant un Midi Clock calqué sur l'horloge de l'animation, tout ce bricolage n'aurait pas lieu d'exister. Si quelqu'un s'en ressent, ça m'intéresse.

FRC : *Tu as des projets pour ton Amiga ?*

VRG : Je viens de finir un film de 8 minutes entièrement fabriqué à l'Amiga pour PEUGEOT (ouf!) et je prépare un clip et une vidéo de scène pour un groupe de rap. Je pense déclencher des images et des animations en temps réel sur scène avec le logiciel ELAN PERFORMER interfacé à un système de commande MIDI. J'ai aussi plusieurs pochettes de disques en chantier. Voilà pour le court terme. Je peux te poser une question ?

FRC : *Ici, c'est moi qui pose les questions...envoie toujours !*

VRG : La carte 16 millions de couleurs en composantes, le digitaliseur temps réel LIVE, le Vidéo TOASTER c'est pour quand ?

FRC : Arrête, tu vas encore faire chialer l'abominable YET'

De la théorie à la pratique :

Faire bouger un Bob.



- Alors qu'ils étaient partis faire quelques emplettes au Mammouth, YETi a fait un gros caprice à Blitter et l'a obligé à jouer à Ben Hur, à l'ambulance, à Starsky et Hutch et au Taxi. Il a ensuite détérioré une dizaine d'antivols à caddie. Blitter a dit que c'était la dernière fois qu'il promenait l'abominable. -

Comme promis le mois dernier, vous allez enfin pouvoir déplacer un abominable BOB grâce à monsieur Blitter.

Nous utiliserons, pour déplacer la bestiole, le joystick et la routine de gestion du joystick d'il y a quelques mois. Vous remarquerez que si vous déplacez rapidement ce pseudo-lutin, vous ne verrez que 4 positions alors qu'il en est affiché environ 300 horizontalement et 230 verticalement. Ceci est dû au fait que nous n'attendons pas le passage du spot et que Blitter a le temps de faire moult Blits en 1 balayage de l'écran.

Assez palabré, envoyez la purée.

Comme d'habitude, ce bout de code est a greffer sur les morceaux que je vous est fourni les mois précédents.
Comme je sais que vous n'êtes pas conservateur, vous pourrez retrouver tous les petits octets qui vous manquent sur les deux disquettes du DisKaNiouz numéro II.

Quelques définitions supplémentaires :

```
; Masques pour le décodage des données.
HAUT      equ $100
BAS       equ $001
GAUCHE    equ $300
DROITE    equ $003
INFDROIT  equ $002
INFGAUCH  equ $301
SUPDROIT  equ $103
SUPGAUCH  equ $200

H_BOB equ 16
V_BOB equ 16
```

Il convient de modifier quelque peu l'appel de la fonction principale.

```
    move.l  ExecBase,A4
    jsr     Forbid(a4)

    bsr     DeplaceSprite   premier affichage
                            avant deplacement

test:
    bsr     MaFonction
    btst    #6,CIAAPRA  test souris
    bne     test        tant que pas de clic boucler

    move.l  ExecBase,A4
    jsr     Permit(a4)
```

Fonction qui permet de tester le bit BUSY du blitter pour savoir si il bosse ou pas.

```
WBlit:
    btst    #14,DMACONR(a5)
    bne     WBlit
    rts
```

Attention c'est ici que les choses sérieuses commencent.

```
MaFonction:
    movem.l d0,-(sp)

Joystick:
    move.w  JOY1DAT,d0
    and.w   #$0303,d0

    cmp.w   #HAUT,d0
    beq.s   haut
    cmp.w   #BAS,d0
    beq.s   bas
    cmp.w   #GAUCHE,d0
    beq.s   gauche
    cmp.w   #DROITE,d0
    beq.s   droite
    cmp.w   #INFDROIT,d0
    beq.s   infdroi
    cmp.w   #INFGAUCH,d0
    beq.s   infgau
    cmp.w   #SUPDROIT,d0
    beq.s   supdroi
    cmp.w   #SUPGAUCH,d0
    beq.s   supgau

    bra.s retour

haut:       verifier que l'on ne dépasse pas sur
les cotés du BitPlane
    cmp.w   #0,PosY
    beq.s   retour
    sub.w   #1,PosY
    bsr DeplaceSprite
    bra.s retour
bas:
    cmp.w   #V_RES-V_BOB-2,PosY
    beq.s   retour
    add.w   #1,PosY
    bsr DeplaceSprite
    bra.s retour
gauche:
    cmp.w   #0,PosX
    beq.s   retour
    sub.w   #1,PosX
    bsr DeplaceSprite
    bra.s retour
droite:
    cmp.w   #H_RES-H_BOB-1,PosX
    beq.s   retour
    add.w   #1,PosX
    bsr DeplaceSprite
    bra.s retour
infdroi:
    cmp.w   #V_RES-V_BOB-2,PosY
    beq.s   1$
    add.w   #1,PosY
1$
    cmp.w   #H_RES-H_BOB-1,PosX
    beq.s   2$
    add.w   #1,PosX
2$
    bsr DeplaceSprite
    bra.s retour
infgau:
    cmp.w   #V_RES-V_BOB-2,PosY
    beq.s   1$
    add.w   #1,PosY
1$
    cmp.w   #0,PosX
    beq.s   2$
    sub.w   #1,PosX
2$
    bsr DeplaceSprite
    bra.s retour
supdroi:
    cmp.w   #0,PosY
    beq.s   1$
    sub.w   #1,PosY
1$
    cmp.w   #H_RES-H_BOB-1,PosX
    beq.s   2$
    add.w   #1,PosX
2$
    bsr DeplaceSprite
    bra.s retour
supgau:
    cmp.w   #0,PosY
    beq.s   1$
    sub.w   #1,PosY
1$
    cmp.w   #0,PosX
    beq.s   2$
    sub.w   #1,PosX
2$
    bsr DeplaceSprite
retour:
    movem.l (sp)+,d0
```

```
        rts
```

Routine de déplacement de l'objet proprement dite.

```
DeplaceSprite:
        movem.l d0-d2/a1-a2,-(sp)

        bsr WBlit
; netoyer les registre par securité
        moveq   #0,d0
        move.l  d0,d1
        move.l  d0,d2
; adresse du BackSave (ce qu'il y avait sous le
sprite avant son affichage )
        move.l  #Back,a1
; adresse du BitPlane
        move.l  Plane,a2
; regarder si on a bouge ?
        move.w  backX,d0
        move.w  backY,d1
        cmp.w   #-1,d0   verifier si premier
                         affichage
        bne.s   OK       x different ok
        cmp.w   #-1,d1
        beq.s   SaveBack   x et y egaux pas
                           restaurer
OK:
        cmp.w   PosX,d0   verifier si on a bouge
        bne.s   OK1
        cmp.w   PosY,d1
        beq.s   FinBlit   si pas bouger, ne rien
                          faire
OK1:
; calcul de l'adresse du Blit dans le BitPlane
        move.w  d0,d2
        lsr.w   #3,d2
        mulu.w  #P_WIDTH,d1
        add.w   d2,d1
        add.l   d1,a2
; Blit bestial D = A
        move.w  #0,BLTAMOD(a5)
        move.w
#P_WIDTH-(H_BOB/8+2),BLTDMOD(a5)
        move.w  #$ffff,BLTAFWM(a5)
        move.w  #$ffff,BLTALWM(a5)
        move.w  #0,BLTCON1(a5)
        move.w  #$09f0,BLTCON0(a5)

        move.w  #P_NUMBER-1,d2
StartBlit:
        move.l  a1,BLTAPTH(a5)
        move.l  a2,BLTDPTH(a5)
        move.w
#V_BOB*64+(H_BOB/16+1),BLTSIZE(a5)
        bsr WBlit
        add.l   #(H_BOB/8+2)*V_BOB,a1
        add.l   #P_SIZE,a2

        bsr WBlit
        dbra    d2,StartBlit
SaveBack:
; sauvegarder le dessous
        move.l  Plane,a1
        move.l  #Back,a2

        move.w  PosX,d0
        move.w  PosY,d1
        move.w  d0,d2
        lsr.w   #3,d2
        mulu.w  #P_WIDTH,d1
        add.w   d2,d1
        add.l   d1,a1
; re-Blit bestial D = A, mais dans l'autre sens et
à une adresse différente
        move.w
#P_WIDTH-(H_BOB/8+2),BLTAMOD(a5)
        move.w  #0,BLTDMOD(a5)
        move.w  #$ffff,BLTALWM(a5)
        move.w  #$ffff,BLTAFWM(a5)
        move.w  #0,BLTCON1(a5)
        move.w  #$09f0,BLTCON0(a5)

        move.w  #P_NUMBER-1,d2
StartBlit1:
        move.l  a1,BLTAPTH(a5)
        move.l  a2,BLTDPTH(a5)
        move.w
#V_BOB*64+(H_BOB/16+1),BLTSIZE(a5)
        bsr WBlit
        add.l   #P_SIZE,a1
        add.l   #(H_BOB/8+2)*V_BOB,a2

        bsr WBlit
        dbra    d2,StartBlit1

; Attention, sa se Corse.

        move.l  #BobData,a1
        move.l  Plane,a2
; calcul de l'adresse de destination
        move.w  PosX,d0
        move.w  PosY,d1
        move.w  d0,backX
        move.w  d1,backY
        move.w  d0,d2
        lsr.w   #3,d2
        mulu.w  #P_WIDTH,d1
        add.w   d2,d1
        add.l   d1,a2
; Astuce sur le modulu que je vous expliquerai
plus loin
        move.w  #-2,BLTAMOD(a5)
        move.w  #-2,BLTBMOD(a5)
        move.w
#P_WIDTH-(H_BOB/8+2),BLTCMOD(a5)
        move.w
#P_WIDTH-(H_BOB/8+2),BLTDMOD(a5)
        and.w   #$000f,d0
        move.w  #$FFFF,BLTAFWM(a5)
        clr.w   BLTALWM(a5)
        ror.w   #4,d0
        move.w  d0,BLTCON1(a5)
        or.w#$0fCA,d0
        move.w  d0,BLTCON0(a5)

        move.w  #P_NUMBER-1,d2
StartBlit2:
        move.l  #Mask,BLTAPTH(a5)
        move.l  a1,BLTBPTH(a5)
        move.l  a2,BLTCPTH(a5)
        move.l  a2,BLTDPTH(a5)
        move.w
#V_BOB*64+(H_BOB/16+1),BLTSIZE(a5)
        bsr WBlit
        add.l   #(H_BOB/8)*V_BOB,a1
        add.l   #P_SIZE,a2

        bsr WBlit
        dbra    d2,StartBlit2

FinBlit:
        movem.l (sp)+,d0-d2/a1-a2

        rts

        dseg

;************************
;*    variables de base    *
;************************

CLadr:  dc.l 0
Plane:  dc.l 0
GfxBase:    dc.l 0
graphics:dc.b   "graphics.library",0
PosX:   dc.w    125
PosY:   dc.w    125
backX:  dc.w    -1
backY:  dc.w    -1

; datas de l'image
BobData:
; BitPlane 0

        dc.w    $0444,$4EEC,$7FFC,$200E
        dc.w    $6AAF,$EFEE,$600C,$7C7E
        dc.w    $F83F,$5C76,$200C,$638E
        dc.w    $F7DC,$7FF8,$2DDC,$3CF8
; BitPlane 1
        dc.w    $0000,$0000,$0000,$1FF0
        dc.w    $1BB0,$1FF0,$1FF0,$0380
        dc.w    $07C0,$0380,$0000,$0000
        dc.w    $0000,$0000,$0440,$3C78

; datas du masque
Mask:
        dc.w    $0444,$4EEC,$7FFC,$200E
        dc.w    $6AAF,$EFEE,$600C,$7C7E
        dc.w    $F83F,$5C76,$200C,$638E
        dc.w    $F7DC,$7FF8,$2DDC,$3CF8

; memoire pour le SaveBack
Back:
        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0
        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0
        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0
        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0

        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0
        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0
        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0
        dc.w    0,0,0,0,0,0,0,0
```

Vous avez certainement remarqué que le SaveBack, comme la restauration de celui ci, utilise un Blit de 2 mots de large, alors que le BOB ne fait que 16 Bits de large. Cela provient du fait que ce dernier peut être à cheval sur 2 mots de 16 bits et donc, pour simplifier les opérations (calcul d'adresses, de modulos etc), il est préférable de rallonger toutes les lignes du buffer de sauvegarde de 1 mot. De même le BOB est Blitté sur 2 mots alors qu'il n'en fait qu'un de large. C'est là que le modulo -2 intervient. Comme il est Blitté 2 mots par ligne, à chaque ligne le Blitter prend un mot d'avance. Il est donc nécessaire de le faire reculer de 1 mot pour que l'adresse de départ de la ligne suivante soit correcte. Les registres BLTAFWM et BLTALWM trouvent là une application fort intéressante, puisque il permettent de masquer les bits de début et de fin du Bob qui appartiennent à la ligne précédente et à la ligne suivante et qui ne doivent pas être transférés.

Voila, rien ne vaut l'expérimentation et quelques GouRous pour mieux comprendre le fonctionnement de notre machine.

Roméo
ne parle que de blitt

Les Sprites

A l'aube de cette nouvelle année, je crois qu'il serait bon de prendre quelques bonnes résolutions:

❀ Je ne m'exprimerai plus pompeusement;

❀ Je ne me moquerai plus des militaires (pas facile);

❀ Je verserai mon salaire de journaliste à l'Association pour la défense des pare-chocs, espèce régulièrement agréssée par les piétons et les deux-roues;

❀ Je ne cacherai plus de virus dans les programmes d'exemple du Coin C;

❀ Je me forcerai à lire les articles de Kéké Rosen;

❀ Je ne crèverai plus les peuneus des voitures pour faire monter le cours des actions Michelin.

Et maintenant, Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, un peu de serieux s'il vous plaît.

Tous ceux d'entre vous qui ont eu la chance de posséder un de ces dinosaures qu'étaient les C64 ou C128 font partie, passez-moi l'expression, de la *génération sprite*. En effet, cette machine a innové par rapport à ses concurrents de l'époque, en matière d'animation et de graphisme grâce aux sprites. On peut regretter que l'Amiga n'ait pas énormément augmenté leurs possibilités, contrairement aux autres domaines. Mais c'est tout de même quelque chose d'intéressant et de facile à réaliser pour agrémenter vos programmes.

Qu'est-ce qu'un sprite?

En Anglais, cela signifie lutin ou farfadet (logique donc que l'on m'ait confié cet article). Il s'agit, au sens Amiga du terme, d'un objet graphique, déplaçable sur tout l'écran, indépendamment du fond. Pour fixer les idées, le pointeur de la souris est un sprite.

Quelles sont les contraintes techniques?

Il y en a plusieurs liées au fait qu'un sprite est géré directement par les circuits vidéo de l'Amiga. En fait, il s'agit, grosso modo, d'une image superposée à l'image du fond lors de la création du signal vidéo à destination du moniteur. Voici ces contraintes:

- Il n'y a que huit sprites (autant que sur le C64, dis-je d'un ton amer). Dommage pour les jeux d'arcade mais nous verrons dans le prochain article qu'ils ne manquent pas d'idées chez Commodore...
- Chaque sprite ne peut excéder 16 pixels de large. Attention, ces pixels sont de la taille de ceux d'un écran en basse résolution (320 de large).
- Par contre, la hauteur n'est pas limitée.
- Chaque sprite est défini par deux bitplanes, soit quatre couleurs, mais une représente la couleur de fond, donc est invisible. Soit en définitive trois couleurs utiles.
- Les huit sprites ne peuvent avoir chacun des couleurs différentes: ils sont groupés deux par deux pour leurs quatre couleurs communes; le 0 et le 1 ensemble, les 2 et 3, 4 et 5, 6 et 7.
- Les registres de couleurs utilisés sont les registres 16 à 31 (seize registres soit quatre pour les quatre couples de sprites). Pour chaque couple de sprites, la couleur transparente est donnée par le premier registre de couleur du couple, soit respectivement les N°16, 20, 24 et 28.
- Ces seize registres de couleurs peuvent être utilisés dans le cas d'un écran de cinq bitplanes, c'est-à-dire, si vous dessinez en 32 couleurs. Mais vos sprites devront donc utiliser seize couleurs déjà présentes dans l'écran.
- La position d'un sprite est quelconque: il peut se trouver n'importe où dans l'écran ou invisible en dehors.
- La forme du sprite est définie par deux bitplanes. Comme la largeur est de seize pixels, une ligne du sprite est donnée par deux entiers courts, soit deux fois seize bits. La juxtaposition des bits de même rang de ces deux entiers donne sur deux bits (de 0 à 3) le numéro du registre de couleur de ce sprite pour un pixel. Confus? Non, relisez bien et n'oubliez pas: un Petit Gervais, ça compte autant qu'un steack.

Manipulation des sprites

Elle se fait à l'aide de quelques fonctions de la *graphics.library*, que vous retrouverez dans le petit programme qui suit. Ces fonctions sont GetSprite, ChangeSprite, MoveSprite et FreeSprite, donc peu nombreuses et relativement simples à utiliser.

GetSprite

Pour des raisons dont on parlera dans le prochain article, vous ne pouvez pas utiliser d'emblée n'importe quel sprite. Il faut le demander, s'il vous plaît, pour qu'il vous soit (peut-être) alloué.

numéro_alloué = GetSprite(sprite, numéro_demandé);

La fonction prend comme paramètres un pointeur (*sprite*) sur une structure sprite, définie dans *graphics/sprite.h* et le numéro du sprite que l'on désire adopter. Si ce numéro vaut -1, cela signifie que vous en demandez un quelconque. Si vous avez une préférence, passez un entier compris entre 0 et 7. GetSprite retourne un entier: -1 si aucun sprite n'a pu être alloué (ils sont tous déjà réservés), ou un nombre de 0 à 7 indiquant le numéro du sprite qui a été attribué.

ChangeSprite

Cette fonction modifie la représentation d'un sprite à l'écran; en particulier, elle le fait apparaître s'il n'était pas encore activé.

ChangeSprite(ViewPort, sprite, données_image);

ViewPort représente un pointeur sur le ViewPort dans lequel est affiché le sprite et dont il reprend les couleurs. *sprite* est toujours un pointeur sur la structure sprite. *données_image* est un pointeur sur un tableau d'entiers courts contenant:

- Deux entiers courts initialisés à 0;
- Les données de l'image, soit deux fois plus d'entiers courts que le sprite a de lignes;
- Deux autres entiers courts aussi initialisés à 0.

Deux remarques importantes:

- La hauteur du sprite, définie dans la structure *sprite*, doit avoir été établie **avant** l'appel de cette fonction.
- Le tableau contenant les données de l'image doit se trouver dans la **CHIP MEMORY**, sous peine de voir s'afficher des tas de grigris au lieu de votre beau sprite. Je rappelle que pour placer ces variables dans la CHIP MEMORY, il y a plusieurs méthodes, mais la plus simple consiste généralement à préciser une option lors de l'édition de liens (CHIP pour le *blink*). La dilatation artificielle du circuit Agnus avec un chalumeau n'augmente pas sensiblement la quantité de *chip memory*, comme l'a prouvé une récente expérience menée dans les laboratoires de

recherche avancée de Thomson.

MoveSprite

Quoi de plus anodin que cette fonction? C'est portant elle qui permet de déplacer un sprite. Sur le modèle suivant:

MoveSprite(ViewPort, sprite, x, y);

ViewPort est toujours le ViewPort de l'écran où est affiché le sprite; *sprite* est indubitablement l'indéracinable pointeur sur l'inébranlable structure sprite. Quant au duo de choc *x* et *y*, ce sont à coup sûr les nouvelles coordonnées du sprite, qui peuvent sans aucun problème se trouver hors de l'écran. Dans ce cas, le sprite n'apparaîtra pas: aucun intérêt, mais ça ne fait pas planter la machine, alors ça mérite d'être signalé.

FreeSprite

Nous en terminons avec cette fonction, alors que s'approche l'heure de ma piqûre. Tel le barbouze moyen, elle liquide tout ce qui bouge en restituant le sprite alloué par *GetSprite*.

FreeSprite(numéro_de_sprite);

numéro_de_sprite est le numéro du sprite à libérer, donc compris entre 0 et 7. Je souhaite, dans votre intérêt, qu'il s'agisse d'un sprite déjà alloué, sinon...

Mode d'emploi du programme d'exemple

Ultra simple, une fois le programme lancé, le sprite apparaît, gigote un peu pour montrer qu'il sait bouger. Quand il a surmonté sa décharge d'adrénaline, cliquez sur l'icône de fermeture de la fenêtre pour en finir définitivement avec lui (pour Patrick Sabatier, c'est un peu plus compliqué mais j'y travaille).

```
/* AFFICHAGE ET MANIPULATIONS DE SPRITES "HARDWARE" */
/* ENCORE APPELES "SIMPLE SPRITES"                  */
/* COMPILE AVEC LATTICE C V4.0                      */
/* ANEWS 1990                                       */

#include <intuition/intuition.h>
#include <exec/types.h>
#include <graphics/sprite.h>

struct NewScreen NouvelEcran = {
        0,0,              /* Coordonnées du nouvel écran                        */
        640,256,4,     /* Largeur, hauteur et nombre de bit-planes          */
        0,1,              /* Numéros des registres de couleurs des details      */
        HIRES | SPRITES, /* Modes : ici haute résolution et sprites          */
        CUSTOMSCREEN,    /* Type de l'écran                                   */
        NULL,             /* Police de caractère (éventuellement)               */
        "ECRAN SPRITES", /* Titre                                             */
        NULL,             /* Gadgets. Pas utilisé.                              */
        NULL              /* Custom BitMap. Pas utilisé                         */
};

struct NewWindow NouvelleFenetre = {
        50,15,            /* Coordonnées du coin haut gauche de la fenêtre */
        400,200,          /* Largeur et hauteur                              */
        0,1,              /* Numéros des registres de couleurs utilisés      */
        CLOSEWINDOW,      /* Evènements attendus                             */
        WINDOWCLOSE,      /* Gadgets système de cette fenêtre             */
        NULL,             /* Liste des gadgets de cette fenêtre              */
        NULL,             /* Caractère de sélection pour les menus           */
        "TEST SPRITES",   /* Titre                                           */
        NULL,             /* Ecran auquel est rattachée la fenêtre           */
        NULL,             /* BitMap de la fenêtre                            */
        0,0,              /* Largeur et hauteur maximales                    */
        0,0,              /* Largeur et hauteur minimales                    */
        CUSTOMSCREEN      /* Type de l'écran de rattachement                 */
};

/* Données de l'image du sprite : 2 bit-planes soit quatre couleurs */
/* 16 pixels de large soit 2 * 16 bits pour une ligne        */
/* Les deux bitplanes sont formés de 2 entiers courts consécutifs */

UWORD sprite_data[90] = {
        0x0000,0x0000,
        0x0000,0x0000,
        0x0000,0x0000,
        0x0FFF,0x7F0F,
        0x0FFF,0x7E67,
        0x0FFF,0x7E67,
        0x0FFF,0x7CF3,
        0x0FFF,0x7C03,
        0x0FFF,0x79F9,
        0x0FFF,0x79F9,
        0x0000,0x7000,
        0x0706,0x7000,
        0x0786,0x7000,
        0x06C6,0x7000,
        0x0666,0x7000,
        0x0636,0x7000,
        0x061E,0x7000,
        0x060E,0x7000,
        0x0000,0x7000,
        0x07FE,0x7000,
        0x0306,0x7000,
        0x0300,0x7000,
        0x03F0,0x7000,
        0x0300,0x7000,
        0x0306,0x7000,
        0x07FE,0x7000,
        0x0000,0x7000,
        0x0606,0x7000,
        0x0606,0x7000,
        0x0606,0x7000,
        0x0666,0x7000,
        0x06F6,0x7000,
        0x079E,0x7000,
        0x070E,0x7000,
        0x0000,0x7000,
        0x01F8,0x7000,
        0x070E,0x7000,
        0x0600,0x7000,
        0x03FC,0x7000,
        0x0006,0x7000,
        0x070E,0x7000,
        0x01F8,0x7000,
        0x0000,0x0000,
        0x0000,0x0000,
        0x0000,0x0000
};

struct Screen *Ecran;
struct Window *Fenetre;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuiMessage *Message;

struct SimpleSprite Sprite;
int i, j, numero_sprite;

void main() {

/*Initialisations : ouverture des librairies, de l'écran et d'une fenêtre */

IntuitionBase = (struct IntuitionBase *) OpenLibrary("intuition.library",0);
```

```
        if (!IntuitionBase) exit(0);

        GfxBase = (struct GfxBase *)
OpenLibrary("graphics.library",0);
        if (!GfxBase) exit(0);

            Ecran = (struct Screen *) Open Scre-
en(&NouvelEcran);

            NouvelleFenetre.Screen = Ecran;
            Fenetre = (struct Window *) OpenWind-
ow(&NouvelleFenetre);

        /* Définition des couleurs du sprite */

            SetRGB4(&Ecran->ViewPort, 21, 15,15,15);
            SetRGB4(&Ecran->ViewPort, 22, 13,13, 0);
            SetRGB4(&Ecran->ViewPort, 23, 13, 0, 0);

        /* Réservation du sprite */

            numero_sprite = GetSprite(&Sprite, 2);
            printf("numéro de sprite sélectionné : %d",
numero_sprite);

        /* Paramétrage du sprite */

            Sprite.x = 100;
            Sprite.y = 100;
            Sprite.height = 44;

        /* Affichage du sprite */

            ChangeSprite(&Ecran->ViewPort, &Sprite,
sprite_data);

        /* Déplacement du sprite */

            for (i = 0; i < 5; i++)
                for (j = 0; j < 600; j++)
                    MoveSprite(&Ecran->ViewPort, &Sprite, j, 100);

        /* Attente d'une action sur le gadget de fermeture de la
fenêtre */

        Wait(1 << Fenetre->UserPort->mp_SigBit);
        Message = (struct IntuiMessage *) GetMsg(Fenetre
->UserPort);
        ReplyMsg(Message);

        /* Libération du sprite */

        FreeSprite(numero_sprite);

        /* Soldes monstres pour liquidation; tout doit disparaî-
tre */

            CloseWindow(Fenetre);

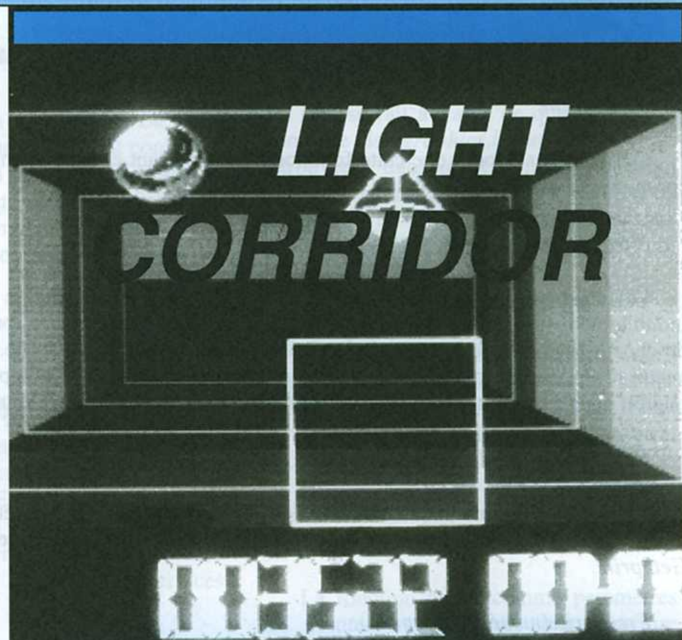
            CloseScreen(Ecran);

            CloseLibrary(GfxBase);
            CloseLibrary(IntuitionBase);
        }
```

Voila voila. Amusez-vous bien avec vos petits sprites. Le mois prochain, si j'ai réussi à m'échapper de mon asile, je vous parlerai de la Rolls des sprites, les sprites virtuels ou VSprites.

Batchman

vous remercie de votre attention



The Light Corridor
Editeur: Infogrames

Partez pour un voyage à la vitesse de la lumière, dans un dédale de corridors à la recherche de rayons de couleurs. Tel est le programme proposé par The Light Corridor. Concrètement le jeu se compose d'un univers de couloirs vu en perspective. Le joueur contrôle une raquette translucide et doit faire progresser une sphère métallique dans les profondeurs des corridors. Tout cela paraît fort simpliste mais ne vous y trompez pas, des pièges ont été installés afin de ralentir la progression. Il y a des murs fixes, des murs mobiles sur lesquels la sphère viendra rebondir et si vous ne réussissez pas à la renvoyer votre voyage s'arrêtera bien vite. Des bonus sont disposés à des endroits spécifiques. Ils peuvent être bons pour vous comme ils peuvent être désastreux pour votre progression. On retrouve les bonus classiques aux casse-briques traditionnels: la balle reste collée à la raquette, la taille de la raquette se trouve diminuée de moitié, une vie supplémentaire est accordée, etc... La progression devra se faire avec prudence car la marche arrière n'a pas été prévue et si vous vous arrêtez trop près d'un mur vous comprendrez vite votre douleur en voyant revenir la sphère à vitesse grand V.

Toutes les quatre étapes, vous vous retrouvez confronté à un nouveau challenge qui en cas de réussite vous permettra de continuer. Le jeu comporte 50 niveaux qui ont chacun un code et les options permettent de choisir le tableau de départ en rentrant simplement son code, ce qui permet une progression rapide et efficace en évitant de repartir au début à chaque nouvelle partie.

En cas de succès aux 50 tableaux proposés par le programme un éditeur de tableau est intégré. Malheureusement un seul corridor peut-être sauvé sur la disquette de jeu et il n'est pas possible de sauvegarder sur une autre disquette ce qui limite definitivement les possibilités de création et place cet éditeur comme un gadget plus que comme une option réelle du jeu. Néammoins ce jeu conjuguant les effets de la 3D au casse brique traditionnel reste assez plaisant à jouer même si sa durée de vie semble assez limitée.

Kéké

DOMAINE GRAND PUBLIC

EDITO

Un mois de Janvier placé sous le signe de Fred Fish. Nous vous proposons trois dizaines de disquettes, arrivant ainsi au numéro 400. Une collection qui prend du volume, mais la qualité est toujours là.

Ed l'Epicier

FRED FISH: LES NOUVEAUTES...

La nouvelle année commence en force avec un arrivage de trente Fred Fish. Je vous laisse faire votre choix, sachez simplement que les numéros 372 et 388 sont pour le moment indisponibles. Rendez-vous en février.

FISH #371

TFractals:
Un générateur de fractales qui offre une multitude de fractales différentes basées sur une formule utilisant les complexes. Ce programme peut générer des fractales suivant les formules de Mandelbrot, de Julia et d'autres types moins usuelles telles que lambda*COS(Z) et Newton-R. Version 2.1, sources incluses et quelques exemples. Auteur: Ronnie Johansson.

LockDevice:
Un package comprenant des devices de protection de fichiers, protection contre le formatage accidentel. Peut être utilisé avec n'importe quel device de fichiers ou de système de fichier. Version 1.0, sources incluses. Auteur: Olaf Barthel.

Port2:
Exemple de programme, écrit en C, montrant comment contrôler une souris connectée sur le second port. L'exécutable crée un second pointeur de souris qui est contrôlé par une souris branchée sur le port 2. Version 1.0, source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

PPLib:
Une librairie pour aider dans le développement de programmes qui ont besoin de decruncher les fichiers compactés avec PowerPacker. Version 34.1 (release 1.1), code seulement.
Auteur: Nico François.

PPMore:
Un programme remplaçant le "MORE" bien connu de tous, la particularité de celui-ci est de pouvoir lire des fichiers textes ASCII et aussi les fichiers compactés avec PowerPacker. Version 1.7, update à la version de la FISH 334, code uniquement. Auteur: Nico François

PPShow:
Pour visualiser des fichiers normaux aux formats IFF, ILBM ou ces mêmes fichiers compactés avec PowerPacker. Le décompactage est automatique lors de la lecture. Version 1.2, update à la version de la FISH 334, code uniquement. Auteur: Nico François.

PPType:
Un programme d'impression de fichiers ASCII normaux ou de fichiers compactés avec PowerPacker. Quelques agréments sont fournis: comme des page-headers, numéros de pages, tailles de tables ajustables, et plus. Version 1.1, code uniquement. Auteur: Nico François.

FISH 373

Multiplot:
Un programme offrant des entrées flexibles, une échelle automatique, un zoom et un slide avec coupure aux frontières, ... Les printers du Workbench sont supportés via une utilisation transparente du PLT: device. C'est une version XLNc, une mise à jour du programme contenu dans la FISH 333. Sont incluses beaucoup de nouvelles options, une belle interface utilisateur, et des options permettant aux possesseurs de machines n'ayant que 512K d'utiliser ce programme. Sources incluses. Auteurs: Alan Baxter, Tim Mooney, Rich Champeaux, Jim Miller.

FISH 374

IPDevice:
Un "pipe" comme dans le DOS qui permet de passer des données immédiatement au lieu d'attendre que le buffer soit plein. Il permet aussi des écritures multiples dans un seul canal,des connections maintenues, des connections par tuyau au SHELL. Code binaire uniquement. Auteur: Pete Goodeve.

Mat:
Un utilitaire de recherche de chaînes de caractères à la fois dans des fichiers et des directories. Une ligne de commande très puissante permettant la construction de scripts de commandes, etc ... Des exemples de scripts Shell sont inclus. Code seulement (remise à jour du programme de la FISH 102). Auteur: Pete Goodeve.

PopArt:
Générateur d'images et d'animations basé sur Intuition. Source incluse. Auteur: Phlip.

SoftSpan:
Programme de BBS. Intuitif, ligne commande basée sur un système de menus, uploads, downloads, système extensif, etc... Version 1.1. Code uniquement. Auteur: Mark Wolfskehl.

FISH 375

BI:
Un convertisseur de brosse en code image. Version 1.3, update de la version 1.0 . Code uniquement. Auteur: Terry Gintz.

CardMaker:
Un aide aux programmeurs pour créer des images de cartes, pouvant être utilisées dans n'importe quel programme de jeu de 52 cartes. Version 2.1, update de la version 1.0 . Auteur: Terry Gintz.

ParM:
Menu Parametrable. ParM vous permet de construire des menus pour exécuter des programmes quelque soit l'environnement (CLI ou WorkBench). ParM peut avoir sa propre fenêtre ou être attaché à la fenêtre CLI du lancement. Version 1.1, source incluse. Auteurs: Sylvain Rougier, Pierre Carrette.

TextPlus:
Un traitement de texte pour l'Amiga, versions allemande et américaine. TextPlus vous permet d'écrire des lettres, des livres, des programmes etc... de façon comfortable. Version 2.2. Author: Martin Steppler.

FISH 376

AztecArp:
Un package Arp fixé de façon à supporter la version 5.0 de l'Aztec 'C'. Cette version corrige celle de Manx qui n'était pas complète et comprenait des erreurs. Source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

Matrix:
Résouds les systèmes d'équations linéaires. PAL et NTSC versions. Version 1.00, avec source. Auteur: Rudiger Dreier.

Plotter:
Programme d'affichage des fonctions mathématiques à deux dimensions. PAL et NTSC versions. Version 3.71, avec source. Auteur: Rudiger Dreier.

ToolLibrary:
Bibliothéque pour l'Amiga. Contient des fonctions mathématiques (évaluation de chaînes de caractères) et Intuition (menus, requester). Version 2.06, avec source. Auteur: Rudiger Dreier.

FISH 377

AnsiRead2:
Relie le gap entre un IBM et un Amiga, norme ANSI, en affichant un texte IBM ANSI et des animations graphiques dans leur couleurs intégrales. Exemples inclus, code uniquement, Version 0.2. Auteur: Glenn Kauffman.

Formatter:
Un programme de formatage de disks avec un interface intuition qui supporte la vérification en écriture, l'installation de disks, le formatage rapide et un automatic start. Un 3"1/2 en 1:36 environ avec un environnement multitâche et le verify on. Version 2.4a, avec source. Auteur: Olaf Barthel:

Icon2C:
Un simple utilitaire qui transforme n'importe quel fichier icône du Workbench en un source 'C', similaire au programme su même nom de Carolyn Scheppner sur la FISH 56. Cette version a une interface Arp et supporte les icônes du Kickstart 2.0. Version 1.2, avec source. Auteur: Olaf Barthel.

IE:
Un éditeur d'icônes qui peut créer et modifier des icônes d'une taille maxi de 640x200 pixels . Il peut fixer la taille du stack , la position de l'icône (et aussi le free-floating), le default tool, 10 tool types ... Version 2.0. Auteur: Peter Kiem.

IntuitionEd:
Utilitaire basé sur Intuition qui crée un code C pour les screen, window, border et text structures. Le code peut ensuite être compilé avec Manx ou Lattice. Version 1.0, code uniquement, avec quelques exemples. Auteur: Niels Thorwirth.

PowerLOGO:
Un langage de programmation expérimental basé sur le Lisp et le LOGO. Interactivité importante, organise les programmes comme une collection de procédures. Version 1.00. Auteur: Gary Teachout.

FISH #378

Adapt:
Utilitaire du CLI qui convertit les caractères spéciaux allemands dans les fichiers importés du système MS-DOS à un format correct pour l'Amiga. Peut être facilement modifié pour travailler avec d'autres langages. Version 2.2, avec source.
Auteur: Lars Eggert.

ANSIMaster:
Editeur au format ANSI qui apporte l'ensemble des capacités de l'IBM (fonts et couleurs). Très utile. V1.0; code uniquement. Auteurs: James Davis et Joe Rattz Junior.

DevRen:
Un renommeur de "devices", pour les possesseurs d'Amiga 2000, qui permet de renommer le drive externe en df1:, celui-ci étant toujours reconnu comme étant le df2:. Version 1.5 avec source. Auteur : S. Rosewig.

MachIII:
Un accélérateur de souris qui offre énormément d'options supplémentaires. A découvrir absolument. Version 3.0, code uniquement. Auteur: Brian Moats et Polyglot Software.

MuchMore:
Autre programme du style de "more", "less", "pg" ... Celui-ci utilise sa propre fenêtre pour afficher le texte en utilisant un lent scrolling. Contient une commande d'aide, des commandes de recherche de texte et d'impression de celui-ci. Fonctionne en Pal et NSTC en mode normal ou overscan. Beaucoup d'autres fonctions vous y attendent. Version 2.7, source en Oberon et code assemblé. Auteur: F. Siebert.

MuchMorePoPa:
Version étendue de la V2.7 de MuchMore. Affiche les textes compactés avec PowerPacker. Version 2.7. Auteur: F. Siebert.

Observer:
Exemple de programmes en Lattice. Ouvre une petite fenêtre et y affiche les noms de tous les disks insérés (de df0: à df3:). Auteur: Oliver Wagner.

TheGuru:
Un programme pour tous ceux qui trouvent dommage la disparition du Guru sur le système 2.0. Avec TheGuru, retrouvez les bonnes vieilles remarques 'Software Failure' d'antan. Blague à part, ce programme vous permet de faire apparaître de faux Gurus qui vous diront toute une foule de messages par l'intermédiaire du synthétiseur vocal. Version 1.0. Auteur: Nico François.

FISH #379

Append:
Utilitaire du CLI qui permet de regrouper un ou plusieurs fichiers sans avoir besoin la méthode des "join" de l'AmigaDos. Version 1.0 avec source. Auteur: Oliver Enseling.

FileEncrypt:
Un crypteur de fichiers basé sur Intuition qui vous permettra de crypter vos plus précieuses sources de tout regard indiscret. Source incluse (non cryptée). Auteur: L. Wiest.

LLSort:
Commande remplaçant le sort de l'AmigaDos. Elle peut être résidente et vous propose aussi un COLSTART et un paramètrage de champs. Le tri peut être ascendant ou descendant. Code uniquement. Auteur: Les Leist.

TheA64Package:
Un ensemble qui permettra d'aider les utilisateurs de C64 de passer à l'Amiga et d'utiliser les programmes et périphériques du C64. L'auteur affirme que son produit équivaut ou surpasse même tous les produits commerciaux de cette nature. La plupart des utilitaires de cet ensemble nécessite une interface hard pour accéder aux périphériques du C64.

Xnum:
Utilitaire très pratique de conversion sous CLI, entrez un décimal, un binaire, un octal ou un hexadécimal et le programme vous affichera la conversion dans les quatre formats. Auteur: Oliver Enseling.

Yawn!:
Un petit puzzle qui vous permettra de patienter pendant la compilation de vos programmes importants. Auteur: Lorenz Wiest.

FISH #380

Oberon:
Version démo du très puissant compilateur Oberon. Celui-ci est un langage moderne orienté objet, développé par Niklaus Wirth d'ETH Zürich(Suisse), présenté comme le successeur de Modula-2. Ce compilateur à un seul passage crée des fichiers standards pour l'Amiga. Il utilise une large variété d'optimisation pour créer un code rapide, il supporte l'écriture de programmes réentrants et vous permet de faire des appels du code à partir d'autres langages comme le C, l'assembleur ... Le package comprend le compilateur, un éditeur de liens, un programme d'affichage des erreurs de compilation et quelques programmes de démo. Version 1.6, code uniquement. Auteur: F. Siebert.

FISH #381

SKsh:
La nouvelle version du Shell de Steve Koren, outil très puissant maintenant bien connu. Les docs sont toujours aussi complètes et claires. Version 1.6, update de la Fish 370. Auteur: Steve Koren.

FISH #382

Crossdos:
Version d'essai de ce produit. C'est un soft qui vous permet de lire et d'écrire sur des disks formatés sous MS-DOS/PC-DOS et Atari ST(version 2.0 ou plus) directement à partir de l'AmigaDos. Cette version n'est utilisable qu'en lecture. Version 4.00 b. Auteur: Consultron, Leonard Poma.

MSH:
Version "1.30", elle vous permet d'utiliser des fichiers à partir de disks formatés sous MS-DOS de la même façon dont vous vous servez des fichiers sous AmigaDos. Entièrement fonctionnel, version read/write qui supporte des disks de 8,9 ou 10 secteurs et 80 pistes. Supporte aussi les drives travaillant sur 40 pistes. Auteur: Olaf Siebert.

FISH #383

LHarc:
Programme d'archivage du style de Arc, Zoo. Il utilise la compression LZHUF. Version 1.21, code uniquement. Auteur: Paolo Zibetti.

LibraryKiller:
Petit utilitaire qui vous permet d'enlever les librairies qui ne sont jamais utilisées. Version 1.10 avec source en assembleur. Auteur: Roger Fishlin.

MandelMountains:
Un programme de création d'images en 3D suivant la méthode de Mandelbrot. Vous y trouverez inclus plusieurs exemples d'images. Version 2.1, cette version est deux ou trois fois plus rapide que les précédentes. Code uniquement. Auteur: Mathias Ortmann.

Pcopy:
Basé sur Intuition ce copieur de disks sous format AmigaDos offre l'avantage d'une grande vitesse avec une option de vérification, de récupération de pistes endommagées et supporte le multitâche. Version 2.11, binaire seulement. Auteur: Dirk Reisig.

FISH #384

Contact:
Version démo d'un programme de gestion de contacts personnels(nom, adresse, numéro de téléphone ...). Version 1.0. Auteur: Craig Fisher.

Elements:
Beau petit programme qui affiche la table périodique des éléments. Il vous offre aussi la possibilité de tester vos connaissances en posant des questions sur les éléments contenus dans cette table. Version 2.3. Auteur: Paul Thomas Miller.

NorthC:
Ensemble comprenant tous les programmes nécessaires pour développer en C. Très bien fait avec des exemples.
Version 1.2.

FISH #385

MortCalc:
Calculateur d'amortissement avec versements mensuels... Bien fait. Version 2.5 par Michel Laliberté.

XLispStat:
Un programme de statistiques basé sur le XLisp de David Betz. Il possède quelques uns des plus avances graphiques de statistique. Inclue le brossage, le chaînage et les rotations en 3D. Les menus et requesters peuvent être créés dynamiquement avec de simples commandes Lisp et traités comme des objets Lisp. Très bien fait. Version 2.1 a été transposée par James Lindsey. Ce programme nécessite la possession d'un coprocesseur arithmétique (M68881/M68882) et d'un processeur M68020/M68030. Les sources sont sur la FISH 386.

FISH #386

Statpack:
Version démo d'un programme de manipulation et de statistiques de données. Version 3.2, exécutable seulement. Auteur: James Lindsay.

XLispStat:
Un programme de statistiques basé sur le Xlisp de David Betz. Il permet aux utilisateurs de XLisp d'avoir accés à une foule d'utilitaires statistiques, y compris les graphiques. De plus toutes les routines peuvent être reconnues comme objets par XLisp, ce qui leur donne un emploi facile. Cette disquette contient toutes les sources. Les exécutables et les documentations sont sur la Fred Fish 385. Auteurs; David Betz, Luke Tiernay et James Lindsay.

FISH #387

BlitterSand:
Un programme d'automate cellulaire développé à partir d'un 'sandpile'. Pour connaisseurs, joli à regarder. Source en assembleur incluse. Auteur: Mike Creutz.

ExtFuncProp:
Pour External Function Process. Permet l'exécution de n'importe quelle fonction d'une bibliothèque, même à partir d'une simple tâche. Pour programmeurs expérimentés seulement, pas de documentation, mais un exemple. Ce programme est utilisé par GMC et tourne sous KickStart 2.0. Exécutable seulement. Auteur: Goetz Mueller.

GMC:
Version 9.2, update de la Fish 291. Gestionnaire de clavier avec ligne de commandes étendue, touches de fonctions, aide-mémoire, historique des commandes,... De nouvelle options disponibles comme un buffer de sortie, une fonction script, une fonction undo, chemin indiqué dans la barre de titre, ...
Exécutable seulement, utilisable par le KickStart 2.0. Auteur: Goetz Mueller.

H2I:
Traduit des fichiers include C en fichiers include assembleur. Utile pour les programmeurs qui utilisent du code C et de l'assembleur dans leurs programmes. Version 1.1. Exécutable seulement. Auteur Goetz Mueller.

MandAnim:
Un programme d'animation spécial Mandelbrot. Vous permet de générer facilement des dessins en lo-res et seize couleurs. Avec une interface souris/clavier, un zoom, une iconisation, etc. Version 1.1, exécutable seulement. Auteur: Ekke Verheul.

MandelBlitz:
Un traceur Mandelbrot très rapide avec de nombreuses options comme le cycling des couleurs, un zoom, contrôle spécial de la palette, des requesters, et plus encore. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Nico François.

Menu:
Un système de menus à accés

rapide, configurable à partir d'un fichier script. Version 2.0, exécutable seulement. Auteur: Stefan Mirnhag.

NTSC-PAL:
Deux programmes qui permettent aux possesseurs d'A500/-A2000 équipés avec l'ECS de booter avec un environnement Pal ou NTSC au choix. Version 1.1, source en assembleur incluse. Auteur: Nico François.

Wreq:
Remplace les requesters classiques (pop-up) par des requesters linéaires, comme sous MS-DOS, manipulables facilement depuis le clavier. Source en assembleur incluse. Auteur: Tuomo Mickelsson.

FISH #389

Kick:
Un gag pour les possesseurs d'A500/A2000. je ne dévoilerai rien. A essayer. Auteurs: Tony Solomon, Paul Fortin.

Plot:
Un programme de tracé de fonctions 3D. Version 5.1, update de la Fish 175. Exécutable seulement. Auteur: Terry Gintz.

PolySys:
Une version étendue du systéme OL décrit dans le livre 'La science des images fractales' de Pietgen et Saupe. L'algorithme de base a été très perfectionné et on trouve désormais des commandes très semblables aux langages de type tortue (Logo, etc). Permet aussi de dessiner en 3D avec perspective. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Terry Gintz.

Retab:
Une commande bien utile pour convertir des espaces en tabulations et vice-versa. Permet de protéger des zones encadrées par des guillemets, des parenthèses, des crochets,..etc). Version 1.03, exécutable seulement. Auteur: Paul Klink.

ZPlot:
Formules graphiques basées sur les nombres complexes. Supporte les ensembles de Mandelbrot, de Julia et les courbes Phoenix, avec 500 variations de mapping. Les fonctions mathématiques supportées sont cos, cosh, sin, sinh, tan, tanh, log, ln, exp, sqrt. Version 1.3d, exécutable seulement. Auteur: Terry Gintz.

FISH #390

Flip:
Vous permet de vous déplacer facilement et rapidement parmi des écrans différents. Peut trier les écrans de façon à ce que toutes les barres de titre soient visibles. Version 2.0, exécutable seulement. Auteur: Lars Eggert.

ReadmeMaster:
Une petite base de données pour retrouver des programmes que vous savez se trouver parmi les Fred Fish. Met à jour un index qui vous permet de chercher par numéro de disquette, par nom de programme, par nom d'auteur, ou tout autre mot-clé. Comprend à ce jour les Fish de 1 à 360. Exécutable seulement. Auteur: Harold Morash.

SetClock:
Un utilitaire pour écrire ou lire l'heure sur une carte d'extension mémoire Spirit. Fonctionne de la même manière que SetClock de Commodore. Source en PCQPascal incluse. Auteur: Willi Kusche.

GM:
Petit utilitaire pour centrer l'affichage. Source C incluse. Auteur: Anson Mah.

FISH #391

Curses:
Une librairie contenant la plupart des fonctions 'curses'. Destinée principalement à ceux qui désirent transposer des programmes Unix sur l'Amiga. Version 1.10, exécutable seulement. Auteur: Simon John Raybould.

Eco:
Un remplacement pour 'echo' qui permet de nombreuses séquences escape pour les couleurs, le style du texte, la position du curseur,...etc. Le programme est pur et peut donc être résident. Version 3.4, source incluse. Auteur: Dario de Judicibus.

FractalLab:
Encore un programme qui vous permet d'explorer le monde des fractales. Pour les mordus. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Terry Gintz.

ListPlot:
Un programme de tracé 2D construit autour de la bibliothèque PLPLOT. Son principal avantage est qu'il supporte une grande variété de devices graphiques. Avec quelques commandes, un graphique peut être envoyé vers n'importe quelle imprimante avec des possibilités graphiques, sauvegardé au format IFF, sauvegardé au format HPGL (utile pour les possesseurs de LaserJet), au format Aegis Draw ou encore sous la forme EPSF (Enhanced PostScript File). Sources incluses. Auteurs: Frederick Bartram et Anthony Richardson.

FISH #392

BTNTape:
Pour 'Better Than Nothing' ('mieux que rien' en français). Un handler SCSI qui nécessite cependant un disque dur compatible 'SCSI-Direct'. Version 1.0, source incluse. Auteur: Robert Rethemeyer.

CPlot:
Pour faire des graphes de fonctions linéaires en deux dimensions. Par exemple sin(x^2+y^2), chaque point sur l'écran est considéré comme un jeu de coordonnées de x et y. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Terry Gintz.

PMode:
Un utilitaire très simple mais très utile pour envoyer des séquences escape vers l'imprimante. Source incluse. Auteur: Dario de Judicibus.

SetNoClick:
Programme pour mettre le drapeau NOCLICK d'un trackdisk unit. Ne fonctionne qu'avec les versions 36 et ultérieures du trackdisk.device. Source incluse. Auteur: Marc Boucher.

Spades:
Version Amiga de ce jeu de cartes très populaire. Vous jouez en solitaire, l'Amiga joue votre partenaire ainsi que vos deux adversaires. Version 1.1, sources incluses. Auteur: Greg Stelmack.

FISH #393

FileIO:
Update de la Fish 348. Version 1.9, contient les nouveaux fichiers de la bibliothèque 'requester' de Dissidents Software. Exécutable seulement. Auteur: Jeff Glatt, Dissidents Software.

FontConvert:
Un programme de conversion de polices de caractères pour mettre des fonts Amiga sous une forme utilisable par une imprimante supportant les polices définies par l'utilisateur. Version 1.0, source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

ILBMLib:
Une bibliothéque pour lire/écrire des fichiers IFF. Update de la Fish 348. Auteur: Jeff Glatt, Dissidents Software.

LibTool:
Un programme qui vous permet de transformer rapidement en bibliothèque du code C ou assembleur. Génère de plus tous les fichiers support pour cette bibliothéque, y compris les fichiers Pragma (Manx et Lattice), les fichiers bmaps, les fichiers include. Peut être aussi utilisé pour faire un device. Auteur: Jeff Glatt, Dissidents Software.

PrintSpool:
Une petite bibliothèque dédiée à l'impression pour imprimer du texte ou des graphiques ou encore 'dumper' tout ou partie de l'écran. Version 0.1, exécutable seulement avec les sources des exemples. Auteur: Jeff Glatt, Dissidents Software.

RexxIntuition:
Une bibliothéque de fonctions ARexx qui vous permet d'ouvrir des fenêtres et des écrans à partir d'un script ARexx, de créer des menus, des gadgets, des requesters, de sauver/charger des fichiers images IFF,...etc, bref d'interagir complétement avec l'utilisateur dans un environnement Intuition. Cela ajoute à ARexx toutes les options caractéristiques à l'Amiga. Auteur: Jeff Glatt, Dissidents Software.

RexxLib:
Une bibliothéque qui peut être facilement utilisée par un programmeur pour ajouter une interface ARexx à son programme. Gère tous les détails y compris la création et la destruction des messages, et le traitement des erreurs. Auteur: Jeff Glatt, Dissidents Software.

FISH #394

Aniptrs:
Encore une série de pointeurs animés. Les deux autres séries sont sur les Fish 332 et 364. Auteur: Bob McKain, programme d'animation par Tim Kemp.

Liner:
Utilitaire qui crée des soulignés de différentes longueurs et dans plusieurs formats. Update de la Fish 285 avec de nombreuses options supplémentaires dont un port ARexx. Version 2.0, source C incluse. Auteur: Dave Schreiber.

Pics:
Quelques images cartoonesques dessinées par Bob McKain.

PrintImage:
Un programme qui vous permet d'imprimer facilement des images IFF. Version 1.0, source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

FISH #395

DragonCave:
Un très joli jeu du type Sokoban. Il s'agit de ranger les coffres dans les cent pièces du château d'un dragon. Un éditeur vous permet de changer les cinquante dernières pièces. Les graphismes sont identiques à ceux de Dungeon Master, ce qui ajoute beaucoup à l'attrait du jeu. Version 1.0, exécutable seulement. Auteurs: Hartmut Stein et Michael Berling.

FISH #396

ColorCatch:
Un utilitaire qui vous permet de sauvegarder les couleurs d'un écran sous forme d'un exécutable. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

NewLook:
Ce programme vous permet de modifier les gadgets de tous les écrans et de toutes les fenêtres. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

PBar:
Un éditeur pour changer le motif des barres de titres des fenêtres sous forme d'un exécutable, avec une icône à l'image du motif. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

PCalender:
Un petit programme calendrier qui vous permet de vous balader parmi les mois et les années. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

PClock:
Un petit programme horloge avec affichage de la CHIP et de la FAST. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

PFiler:
Un très petit mais très bon requester à inclure dans vos programme. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

Resident:
Un module résident startup pour Aztec C. Version 1.0, source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

RoadRoute:
Un programme pour planifier vos voyages. Vous pouvez retravailler les fichiers villes et routes afin de les adapter à votre région. Très bien réalisé. Update de la Fish 358, version 1.6. Source incluse. Auteur: Jim Butterfield.

TurboTopaz:
Deux programmes pour accélérer l'affichage du texte. Permet en outre de remplacer la police Topaz 8 depuis le CLI et le workbench, et un programme pour mesurer la vitesse des divers programmes de ce type. Version 1.0, source en assembleur incluse. Auteur: Preben Nielsen.

FISH #397

DKBTrace:
Un programme complet de ray-tracing avec sources en C incluses. Version 2.0. Auteur: David Buck.

FISH #398

DClock:
Un utilitaire qui affiche l'heure et la date dans la barre de titre du Workbench. Comprend un port ARexx. Version 1.29, update de la Fish 388. Source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

Formatter:
Un programme pour formater vos disquettes. C'est aussi un bon exemple pour comprendre le formattage sous AmigaDos. 50 secondes pour formater sans verify, 100 sinon. Version 2.7, source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

GMC:
Version 9.6, update de la Fish 387. Gestionnaire de clavier avec ligne de commandes étendue, touches de fonctions, aide-mémoire, historique des commandes,... De nouvelle options disponibles comme un buffer de sortie, une fonction script, une fonction undo, chemin indiqué dans la barre de titre, ...
Exécutable seulement, utilisable par le KickStart 2.0. Auteur: Goetz Mueller.

HunkFunk:
Un programme pour désassembler n'importe quel fichier hunk AmigaDos. Source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

Keymacro:
Permet la configuration du clavier par l'intermédiaire d'un fichier texte d'instructions. Version 1.6, update de la Fish 354. Source en C incluse. Auteur: Olaf Barthel.

FISH #399

AutoCLI:
Un programme de type PopCLI qui fonctionne sous Workbench 2.0. Permet d'ouvrir une fenêtre CLI en Pal ou NTSC sans problème. Version 1.6, exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

CCLib:
Un développement de la bibliothèque C runtime avec quelques extras. Supporte un grand nombre de fonctions comme stream I/O, low level I/O,...etc. Version 3.0, source et plusieurs petits utilitaires inclus. Auteur: Robert Albrecht.

PrettyWindows:
Trois routines C pour ajouter des bords dans vos fenêtres. Source et démo incluses. Auteur: Thom Robertson.

TrackDisplay:
Un programme qui vous affiche en permanence les pistes lues de chacun de vos lecteurs de disquettes. Source incluse. Auteur: Olaf Barthel.

FISH #400

DriveWars:
Un shoot'em up réalisé avec SEUCK (Shoot'Em Up Construction Kit) dans lequel vous pilotez votre lecteur à la recherche des virus et des disquettes infectées. Auteur: Joe Angell

ParNet:
Le Net File System de Software Distillery, utilisant le code du port parallèle de Matt Dillon. En utilisant un câble DB25 spécial, on peut relier deux Amigas par le port parallèle. L'un des Amigas considère alors l'autre comme un device. Version 2.4, exécutable seulement. Auteurs: Doug Walker, John Toebes, Matt Dillon.

ReqLib:
Une bibliothèque pour programmeurs, afin de concevoir des requesters puissants et facile à utiliser. Sont compris un requester Color, un File requester, un requester d'affichage de message, et beaucoup d'autres fonctions pour créer des gadgets pour vos requesters. Exécutable seulement. Auteurs: Colin Fox et Bruce Dawson.

SetCPU:
Un programme permettant à l'utilisateur de détecter et modifier quelques paramètres relatifs aux 32 bits CPU. Version 1.6, update de la Fish 223, source incluse. Auteur: Dave Haynie.

SF2:
Un utilitaire de recherche pour fichiers. Commence les recherches en partant du bloc racine et descend ensuite de répertoires en sous-répertoires. Ce programme est capable de chercher dans tous les fichiers, y compris les fichiers compressés avec zoo, arc, lharc, lhz, zip. Nécessite la bibliothèque ARP 1.3 ou plus. Version 2.0, exécutable seulement. Auteur: Andrea Suatoni.

Ed l'Epicier et Homard Jovial.

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client):
Nom:
Prénom:
Adresse:
CP: Ville:

20FF(125FB)

Fred Fish Disks	1-400
Amicus	1-26
TBAG	1-45
Faug	1-75
PaNorAmA	1-98
CAM	1-429

Les CAM 369,370,374,377,379,386,387,393,400,406,407,409,411,413,414,415,419,422, la TBAG 40 et la Faug 61 comportent 2 disquettes (40FF les deux).

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-17,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-42 (20-27 Art Disks)
UGA Utilities,Sonix,Slideshow,Music,Demos,Games,Anims,Screenshots,Specials
Newsflash,Support Disks

35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4.

Collection	Disquettes	Total

Frais de port 10 FRF
Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF
Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).
TOTAL
Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 01-91

DEEP
telechargeur
TeleChargeurDEEP



Bonjour. Dur Dur ce mois ci. Je suis interdis d'accents. La machine sur laquelle je tape ma prose refuse obstinemment d'afficher le moindre accent.

Donc, soit je continue l'article sans utiliser de mots avec accents, soit j'eaccentaigucris l'accent en toutes lettres mais laaccentgrave cceaccentaigudillea risque de vite devenir illisible, soit j'adopte la notation de notre maitre a tous, le grand El, et je ne mets aucuns accents.

Par respect et admiration pour cette boule de poil a la massue vigoureuse, c'est cette notation que je choisierai.

Youpi youpi les petits amis. Les forums de 36-15 DEEP ne sont plus en 36-15 mais en 36-14.

Je rappelle, pour ceux que le cout du 36-15 empechait jusqu'alors de frequenter les forums, ce que sont les forums. Lorsque vous vous connectez sur DEEP vous tapez FOR et vous vous retrouvez devant la liste des six forums de DEEP avec pour chacun, le pseudo des personnes presentes dans le forum. Vous tapez le numero d'un forum pour y entrer. Vous pouvez etre jusqu'a cinq par forum.

Une fois dans le forum vous taper vos etats d'ame, questions ou insultes sur votre minitel, vous envoyez, et les quatre colocataires du forum sont alors au courant de vos propos. Comme tous les vieux requins de l'Amiga trainent regulierement sur ces forums, si vous avez un probleme quelquonque, n'hesitez plus, posez leur vos questions.

Pour acceder au 3614 DEEP, branchez vous sur le 3614, puis entrez le code suivant : 135060334*DEEP

Entrez ensuite les memes pseudo et mot de passe que vous aviez en 3615 et c'est bon.

Une derniere chose. Vous ne pourrez acceder au 3614 que si vous vous etes connecte au moins une fois sur le 3615 DEEP. Donc pour les nouveaux venu, branchez vous sur 3615 DEEP; des que vous y etes sortez en; maintenant vous pourrez aller sur les forums en 3614 ou bien sur, sur le reste du serveur en 3615, sur le telechargement en particulier...

...dont voici les nouveaux DP du mois.

FLIP: un joli (avec un accent circonflex sur le o) programme qui epatera tous vos amis. Lancez Flip et votre ecran sera affiche a l'envers (inversion de haut en bas). Renversez votre moniteur pour retrouver une position saine, et ainsi vous obtiendrez une configuration moniteur inedite et un si beau design...

Flip est livre avec les sources, et ca c'est renversant!

SCM: Screen Color Modifier. Pour changer les couleurs de votre ecran qui si ca se trouve est deja a l'envers, soit vous taggez a la bombe directement sur l'ecran, mais trop c'est trop, soit vous utilisez SCM. Une fois la palette de couleurs modifiee, SCM vous cree un executable et un icone qui vous permettront de recharger vos couleurs rien qu'a vous.

INTUIFACE: Intuiface est un IIPUPADUC (interface intuition pour l'utilisation plus aisee des utilitaires compacteurs) qui vous facilite les manoeuvres de compactage de donnees avec Zoo, Arc, Lharc...

SNAG POINTERS: Le reve americain sur votre ecran grace a A-News. Voici pour vous des beaux pointeurs de souris animes qui remplaceront votre vulgaire fleche. Et ces beaux pointeurs sont le resultat d'un concours organise par le South Nevada Amiga Group.

AniPtrsII: D'autres pointeurs animes, mais pour tous ceux qui n'aiment pas les utilisateurs d'Amiga du Nevada du sud.

ELEMENTS: Amis chimistes, je vous dis bonjour. Tous les elements chimiques repertories dans cette table de Mendeleev (pardon pour l'orthographe, j'ai pas de dico sous la main) informatique. Les noms, poids, volumes, ages, adresses de toutes vos molecules preferees, leurs formes, chaise, bateau, pedalo, tous y est.

TRICKY: Lle jeu DP teste dans le ANews de decembre, dont la presence sur DEEP semble normale.

VIEW80: un file viewer dans la lignee de more pour visionner tous vos fichiers.

Enfin une annonce que me demande d'annancer moustafa ben O'BP Electronix, du South Gironde Amiga Group, son club, le BUGSS, a recupere GNUEmacs, et peu vous le dealer pour pas cher. L'adresse est dans la rubrique club en fin de journal.

Chorizo Kid

PS: Notre lecteur fidele Laurent PAGLI m'ecrit et se plaint : "Chorizo, je n'ais plus de rebord a mes epaulettes". T'en fais pas fiston, console toi en degustant la tourte aux cailles que je t'envois par retour du facteur.

COURRIER DES LECTEURS

Chers Gurus,

C'est un Amigaphile expatrié au Québec qui vous appelle à l'aide! Je désire acheter un Amiga 2000 ici et je voudrais connaître les problèmes d'incompatibilité qui pourraient survenir lors de son utilisation en France (courant 110 V - 60 Hz <> 220 V - 50 Hz, norme vidéo NTSC <> PAL) et s'il sont surmontables, comment procéder.

Je voudrais connaître l'ensemble des solutions qui existent pour rendre l'amiga 2000 compatible avec le standard IBM. S'il est possible d'acheter un Amiga déjà équipé d'un 68030 (et éventuellement d'un 68882). Je trouve en effet inintéressant d'acheter une machine à base de 68000 pour y ajouter tout de suite une carte accélératrice.

D'autre part je voudrais connaître les modifications à apporter à un 2000 pour qu'il utilise le système 2.0 et si les 2000 sont ou seront vendus avec le système 2.0.

Romuald SIMONNEAU, Québec

Roméo: Que de questions, commençons par le courant. Il faudra soit utiliser un transformateur 220-110 pour alimenter la bestiole, soit changer l'alimentation, ce qui n'est pas compliqué (une dizaine de vis à sortir et un connecteur) mais entraîne un sur-coût. Pour la compatibilité PAL NTSC, cela dépend du circuit AGNUS et de sa version. S'il s'agit de l'ancien AGNUS (512 Ko de CHIP mémory) il convient de le remplacer par un modèle PAL. Si il s'agit du nouvel AGNUS (1 Mo de CHIP mémory) des 2000B révision 6 et plus, il suffit de lui mettre sa patte 41 "en l'air" pour le programmer en PAL.

Pour le moment, le système 2.0 n'est disponible que pour les développeurs sous forme de disquettes et n'est pas encore disponible sous forme de ROM, il n'est donc encore pas possible de dire quelles seront les modifications à faire pour l'installer dans un 2000 et COMMODORE reste très discret à ce sujet. Cependant, pour utiliser pleinement le 2.0 il faudra posséder un Super Agnus pour avoir le 1Mo de CHIP RAM, la nouvelle Super Denise pour pouvoir accéder aux nouveaux modes vidéo, un moniteur multisynchro pour utiliser le mode productivity et bien sûr les ROMS 2.0. Oui un Amiga avec 68030 cela existe et cela se nomme un A3000, mais c'est plus cher. Sinon il est possible d'acheter un A2000/30 qui est en fait un A2000 équipé de la nouvelle carte 68030 de Commodore.

Bonjour à tous,

Etudiant en gestion à la faculté de gestion d'Orléans (MSTCF), je suis passionné par l'informatique en général et par l'Amiga en particulier. Mon propos ici n'est pas de critiquer l'Amiga mais plutôt de dresser, comme l'a fait Douglas Barney dans son éditorial (AmigaWorld de septembre 90), un constat sur la situation de notre machine de rêve. Et même si celui-ci peut sembler amer par moments, c'est en fin de compte un message d'espoir, tout comme l'est celui de M. Barney.

Quand j'ai acheté mon premier Amiga, il y a de cela 2 ans et demi, le choix de cette machine pour un domaine non artistique relevait plus de la folie pure que de l'erreur de jeunesse que l'on peut pardonner. En effet, pour ceux qui comme moi n'ont aucun talent particulier pour le dessin et la musique mais qui sont passionnés par les applications en bureautique (mais oui cette espèce existe, j'en suis la preuve) ou qui plus raisonnablement en ont besoin, le nom d'Amiga n'était vraiment pas synonyme de bon choix. Car, même si la situation a quelque peu évolué depuis deux ans, le choix et la qualité des outils de bureautique qui sont proposés n'atteignent que difficilement le niveau de passable. Et encore, je me réfère à ce qui est proposé outre-Atlantique, car en France, c'est la catastrophe.

Pour résumer quelque peu la situation de l'Amiga, on pourrait dire que "en dehors des applications vidéo, graphiques et musicales, point de salut". Cependant, tout n'est pas négatif dans le sens où il y a seulement 2 ans, l'Amiga n'était considéré que comme une belle console de jeux avec le superbe avantage que l'on pouvait se constituer une belle logithèque à moindre frais; je vous laisse deviner par quel procédé. Deux ans après l'Amiga et son marché ont évolué, l'Amiga est devenu une machine connue et reconnue par tous ou presque dans les domaines de la vidéo et du graphisme.

En fait, l'évolution du marché s'est faite en trois temps. De console de jeux, l'Amiga est devenue une machine pour hobbyste pour finalement atteindre le marché des pros de la vidéo et de l'image avec le A3000. Il n'est qu'à voir les boutiques spécialisées qui se sont créées dans ces domaines et les nombreux logiciels de très haute qualité qui sortent.

Le seul point négatif à cette évolution est que l'Amiga s'est en fait enfermé dans ces domaines au détriment des autres. Pour s'en rendre compte il suffit de lire la presse informatique française ou étrangère pour constater que lorsque l'on parle de l'Amiga dans les revues dites généralistes ce n'est que pour les applications citées précédemment. Même les revues consacrées à l'Amiga ne font étalage des capacités de cet ordinateur que dans ces domaines en lui consacrant une bonne part de leurs pages en rubriques spécialisées ou en informations. Mais quant à une quelconque rubrique consacrée à la bureautique sur Amiga, la personne qui connaît une revue qui en a une réguilère est invitée à me le signaler.

Maintenant, Amiga rime plus avec vidéo ou dessin qu'avec bureautique ou gestion même si on peut cependant relever un changement qui laisse présager une évolution vers le franchissement d'un nouveau pallier qui me comblera peut être. En effet, outre-atlantique, les éditeurs comme Gold Disk (Page Setter, Advantage, ...) surtout ou New Horizon (ProWrite) sortent plusieurs logiciels de bureautique qui s'annoncent comme étant, si ce n'est au niveau (quoique) de leurs confrères sur PC ou Mac, tout au moins d'un bon niveau. Pour se faire une idée de ce qui nous attends, je ne citerais que Maxiplan 3 (161$), Advantage (Gold Disk - 129$) qui sont des tableurs graphiques dignes de ce nom surtout pour ce dernier qu'il m'a été donné de voir et qui fait vraiment des graphiques superbes (camemberts éclatés 2D ou 3D et autres), ProWrite 3.0 (New Horizon - 100$) qui la plupart du temps vous évitera de vous servir d'un programme de PAO puisqu'il permet de faire du multicollonnage, d'intégrer des images, d'utiliser plusieurs fontes et d'obtenir une impression de qualité même avec une matricielle 9 aiguilles. Et encore, ces programmes ne sont que quelques exemples de ce qui existe car d'autres sont déjà sortis ou vont sortir comme Excellence 2.0 (150$), BGraphics (un grapheur - 126$) et Office de Gold Disk qui pour 295$ se présente comme un intégré (PAO, tableur, grapheur, traitement de textes et gestionnaire de base de données) de très bonne qualité et qui s'annonce comme indispensable dans tout bon disque dur. Je précise qu'il n'a rien à voir avec le déplorable Works de MSS que l'on ne peut considérer que comme un "essai" tant il n'expoite pas les qualités de notre Amiga.

Comme vous pouvez le voir, tout ne semble pas perdu car en plus ces programmes sont à des prix compétitifs dans leurs domaines puisque ProWrite 3.0 ne coûte qu'environ 550 F et Advantage 690 F, si vous les achetez aux Etats Unis. Et c'est justement là le problème car la traversée de l'atlantique fait se multiplier leurs prix par 2 ou même par 3. Prenons l'exemple de Pro Draw 2.0 qui est vendu 715 F (134$) aux Etats Unis et qui une fois arrivé en France, coûte 1800F. Le prix a été ici multiplié par 2,5 et ce n'est malheureusement pas un exemple unique, tous les autres sont dans le même cas (ProWrite 3.0 est vendu 1000 FF). Et le pire c'est que bien souvent la documentation n'est même pas traduite et encore moins le programme lui-même alors que cela serait la seule raison à mon avis pour excuser une telle différence de prix, et encore. C'est à croire que ces logiciels traversent l'atlantique dans des écrins et en première classe sur Concorde.

Face à une telle situation :

- peu de logiciels de bureautique disponible en France,

- désintérêt pour ces programmes de la part des revendeurs,

- coût élevé pour des programmes qui sont vendus tels quel ;

il convient de s'interroger sur l'avenir quand on voit que l'Amiga 3000 qui est destiné au marché professionnel par Commodore ne semble pas susciter beaucoup d'intérêt pour les éditeurs de logiciels de bureautique. Par contre, pour ce qui est de la vidéo et du graphisme, le manque de bons logiciels n'est pas à craindre ; les concurrents de l'Amiga 3000 risque de sentir le vent tourner dans ces domaines.

Pour conclure, je souhaite préciser que même si j'ai 2 fois failli céder à la tentation de passer sur PC, j'ai à chaque fois choisi de garder mon Amiga. Le constat de mon expérience, c'est que l'Amiga est réellement une machine formidable mais qui est malheureusement sous-exploitée dans de nombreux domaines et que d'ici à ce qu'elle devienne un ordinateur multi-compétences, le chemin sera encore long. Mais, ne désespérons pas car comme le dit le slogan, "Only Amiga makes it possible" et je l'ai constaté plusieurs fois.

Tout ceci étant dit, passons aux questions :

- Comment, en Gfa, faire pour imprimer une portion d'image graphique et si possible sans qu'il y ait la ligne blanche provoquée par la 9e aiguille.

- Possesseur d'un A2000 depuis le 18 août acheté chez VidéoShop (Paris 11e), j'ai été assez surpris de constater que la carte mère comporte en bas à gauche la mention :

Amiga B2000 - CR

Haynie/Fisher

A/W 312723 Rev 4.4

alors que nous en sommes à la révision 6.2. Cependant, j'ai bien 1Mo de Chip et Obèse Agnus mais ce "Rev 4.4" m'intrigue. Est-ce une nouvelle version ou une vieille qui a été modifiée ? Si cela peut vous aider, le numéro de série est 089516.

Pascal Pigot, Orleans.

Ed: (1) voir le test de TurboPrint Professional du mois dernier

(2))Hmmm. Mais je travaille avec un e version 4 modifiée et ça marche très bien

Chère équipe d'A-News,

Je possède un Amiga 2000B et la carte AT A2286, et contrairement à la carte XT A2088, celle-ci ne possède pas de sortie permettant de connecter un lecteur externe 3.5 (merci Monsieur COMMODORE !!!!)

Connaissez vous une solution Hard ou Soft permettant de pallier à ce gros problème ? Car j'aimerais enfin utiliser mon lecteur A1010 comme un vrai lecteur 720Ko du coté PC et non comme un disque dur "fictif"...

Si la solution est logicielle, indiquez moi où me la procurer, et d'avance merci à vous.

Un Amigaiste coincé coté PC

PhilEd: *Désolé mais il n'existe pas de solution soft à ce problème. Il semble cependant qu'il existe une solution hardware aux States : Il s'agirait d'une carte spéciale qui permettrait d'utiliser indifféremment les drives pour la partie PC ou Amiga. Nous ne pouvons que déplorer que COMMODORE ait supprimé ce connecteur, pourtant fort utile, sur la carte AT.*

Ed: *La solution hardware s'appelle le Bridge Driver Commander Plus, elle s'interpose sur le connecteur du câble du lecteur interne de l'A2000 et n'a pas besoin de logiciel ni de mémoire. Elle permet l'accès directe à touts les lecteurs Amiga, interne ou externe, à partir du côté PC, et l'utilisation de lecteurs IBM (360k et 720k) à partir de l'AmigaDos. Prix $97.50 chez MJ Systems, 1222 Brookwood Rd Dept 10A, Madison WI 53711, Etats Unis (le seul numéro de téléphone dont nous disposons est le numéro gratuit pour les USA, le 1-800-448-4564, qui ne marche pas depuis la France).*

Un courrier a propos des drivers pour Star LC-24 a fait replonger **Marc Mendez** dans l'univers impitoyable des STARS.

Il nous répond: "Il est vrai que lorsque j'ai eu la possibilité d'utiliser une STAR LC-24, je me suis e..n..l..z..r à essayer de trouver un driver qui puisse remplir dignement le rôle auquel il est destiné . Malheureusement (j'avoue ma piètre ignorance), je ne connais pas d'autres drivers que ceux présents sur le disque WB (EPSONLQ si je me le rappelle bien).

Avec grande réserve, il se pourrait qu'il y en ait dans le domaine public. Mille excuses pour ne pas être d'une plus grande aide ...

Alors, qui est le lecteur qui a trouvé le driver irréprochable pour Star LC-24? (10 disquettes pour la meilleur réponse....)

INKEY$ ET GFA

Monsieur,

Ci-après une réponse détaillée concernant le courrier de Mr Phillippe AUBESSARD ayant des problèmes de décodage avec la fonction INKEY$ du GFABASIC (ANews N°17 page 41).

La fonction INKEY$ du GFABasic retourne le code complet des touches du périphérique RAW: du système Amiga (comme ABasic de metacomco 1er basic livré sur Amiga). L'AmigaBasic de MicroSoft filtre les codes retournés par certaines touches afin de faciliter la tâche de l'utilisateur (Sauf CTRL TAB qui retourne 2 codes).

Le périphérique RAW: retourne 1 code pour la plupart des touches usuelles, mais 2 à 4 codes pour les touches de fonctions. Exemple:

F1...F10 retourne 3 codes
Help retourne 3 codes
SHIFT F1..F10 retourne 4 codes
Flèche haute retourne 2 codes
Flèche droite retourne 2 codes
SHIFT Flèche haute retourne 2 codes
SHIFT Flèche droite retourne 3 codes

Le premier de ces codes est le 155 (décimal) qui est l'indicateur d'une séquence de codes (control sequence introducer).

Ayant eu des problèmes de transcription de listing AmigaBasic en GFABasic j'ai écrit le petit programme suivant qui permet en GFABasic d'émuler exactement le fonctionnement de la fonction INKEY$ de L'amigaBasic, if suffit de remplacer chaque appel INKEY$ de l'AmigaBasic par la fonction @nkey$ écrite en GFABasic et de "merger" (adjoindre au programme courant) le listing de cette nouvelle fonction.

Bien entendu cette fonction retourne les mêmes codes que l'amigabasic avec les mêmes limitations, pas de distinction entre la touche F1...F10 et SHIFT F1...F10. Vous pourrez facilement modifier ce listing en cas de besoin.

LISTING:

AmigaBasic:

Ce court programme retourne le code ASCII de la touche sur laquelle on appuie. (NOTER SHIFT TAB retourne 2 codes 155 et 90). Pour toutes les autres touches il y a 1 seul code.

```
WHILE c$<>CHR$(27)
    c$=INKEY$
    IF c$<>"" THEN
            PRINT ASC(c$)
    END IF
WEND
```

Le même en GFABasic:

C'est un programme plus long mais qui se comporte comme l'AmigaBasic il suffit de changer le "I" de INKEY$ de le remplacer par "@" et de "merger" la fonction @nkey$, les procédures dekode,initkey et de rajouter l'appel initkey (ou GOSUB initkey) en début de programme pour initialiser la fonction. De cette manière chaque pression de touche retourne l'unique et même code que l'AmigaBasic vous évitant de réécrire vos routines de saisie. (La touche SHIFT TAB quant à elle retourne les codes 155 et 90 de la même manière que l'AmigaBasic.)

```
' --Conversion Amigfa...LLSC v1.305
'
DEFFLT "a-z"
initkey
OPENW #1,0,0,640,200,0,15
WHILE c$<>CHR$(27)
  c$=@nkey$
  IF c$<>""
    PRINT 'ASC(c$)
  ENDIF
WEND
END
'
FUNCTION nkey$
  IF tampon$=""
    c$=INKEY$
  ELSE
    c$=LEFT$(tampon$)
    tampon$=MID$(tampon$,2)
  ENDIF
  IF LEN(c$)>1 THEN
    dekode(c$)
  ENDIF
  RETURN c$
ENDFUNC
'
> PROCEDURE dekode(VAR c$)
  LOCAL p&,k$
  k$=RIGHT$(MKI$(0)+c$,4)
  p&=INSTR(key$,k$)
  IF p& THEN
    c$=MID$(key$,p&-1,1)
  ELSE
    tampon$=MID$(c$,2)
    c$=LEFT$(c$)
  ENDIF
RETURN
> PROCEDURE initkey
  LOCAL nbkey&,i&,k$,b&
  nbkey&=32
  key$=SPACE$(nbkey&*5)
  RESTORE keydat
  FOR i&=0 TO nbkey&-1
    READ k$,b&
    k$=CHR$(b&)+MKL$(V-
AL("&H9B"+k$))
    MID$(key$,i&*5+1,5)=k$
  NEXT i&
  '

  keydat:
  DATA  44, 31,   41, 28,   43,
30,  42, 29
  DATA  2041, 31,   54, 28,
2040, 30,   53, 29
  DATA  307E,129,  317E,130,
327E,131,  337E,132
  DATA  347E,133,  357E,134,
367E,135,  377E,136
  DATA  387E,137,  397E,138,
31307E,129, 31317E,130
  DATA 31327E,131,
31337E,132, 31347E,133, 31357E,134
  DATA 31367E,135,
31377E,136, 31387E,137, 31397E,138
  DATA  3F7E,139, 000000,000,
000000,000, 000000,000
RETURN
```

Voilà, salutations à tous...

Serge Le Lay, Grigny (91)

MATERIEL

Vends AMIGA 2000B moniteur couleur 1084 souris, revues et logiciels. Prix 9000F à débattre. Tél: 86 88 61 76 après 19 heures ou le week-end.

Vends GENLOCK Incrustateur Ves-One pour AMIGA 500 et 2000, divers volets, DIGIVIEW 4.0, filtre RVB, SVHS et composite + Soft de titrage pour 11000F; GENLOCK Incrustateur GST 30 XP Pal/Secam + Soft de titrage 2900F; Transcodeur RS 80 VTHD Pal/Secam SVHS 1400F; PROGRAMMER D'EPROM de la 2764 à 27512 carte intern A2000 900F; Divers programmes originaux PC valeur 800F cédés à 300F. Tél: 84 22 49 45 HRepas.

Vends AMIGA 2000, 1,5 Mo RAM + 1 écran couleur stéréo Commodore 1084S + 1 Joystick pour 6000F; 1 lecteur externe 3"1/2 prix 700F; 1 carte XT et son lecteur 5"1/4 pour 1300F. Tél: Demander Malik 42 45 79 76 à Paris ou 39 90 32 72 à Paris le weekend.

Vends AMIGA 2000B (1Mo de Chip RAM), extension mémoire de 2MO (fast ram), moniteur couleur péritel Grundig, lecteur 5"1/4 (40/80 pistes et affichage numérique des pistes), câble péritel, souris, joystick, free-boot, nombreux logiciels (utilitaires, jeux, D, Démos), livres et documentations. Le tout sous emballage d'origine avec factures. Matériel en très bon état, acheté fin août 1990 (Amiga et extension). Prix 11000F. Livraison possible sur région Centre et Ile de France. Pour tous renseignements contacter Pascal 54 76 09 34 après 20H ou le WE.

Vends (cause Amiga 2000) 1 COMMODORE C-128 + 1 lecteur de disquette 1571 + 1 lecteur de cassettes 1531 + 1 moniteur couleur CM36512VPIR + 2 joysticks Pro-compétition + très nombreux logiciels utilitaires avec notices et de jeux + 7 livres sur le C-128. Le tout en parfait état et emballage d'origine. Prix 3000F tél: 55 30 58 91.

Vends AMIGA 500 + extension mémoire 512 KO + moniteur couleur + nombreux logiciels (environ 100: musique, dessin, DP, jeux dont simulateurs de vol + Doc...). Prix 5500F tél: 16 (1) 60 72 04 07.

Vends SUBSYSTEM 500 pour AMIGA 500, permet de connecter des cartes A2000 sur un A500, servi 3 heures, cause achat A2000, état neuf + emballage, ainsi que KIT PC A2088 (08/1989) complet (carte +lecteur+dos3.3+doc) état neuf, pour A2000 ou A500 équipé du Subsystem. Possibilité de vente séparée. Tél: 67 71 49 22 (Hérault).

Vends ou Echange contre CARTE AT, CARTE XT A2088. Prix 1000F. Contacter Gérald (16) 35 88 04 60 après 17 heures.

Vends SCANLOCK VIDTECH VSL1P YC FADER pour Amiga, valeur neuf 9900F cédé 7500F. Tous renseignements tél: 76 21 30 40 URGENT!.

Vends Interface digitaliseur vidéo 4096 couleurs pour AMIGA et pour DIGIVIEW, prix 700F plus port; Vends programme de fax, réception agence de presse, météo, météosat, radio-amateurs, émission également: les deux disquettes et l'interface FM en boite d'origine, prix 700F plus port. RECHERCHE Sidecar pour Amiga 1000. Tél: 61 26 28 67 HB ou 61 74 30 18 HR demandez François.

CONTACTS ET LOGICIELS

FREE DISTRIBUTION, Association loi 1901, diffuse un grand nombre de logiciels du Domaine Public et du Shareware pour Amiga. (Mégadémos, Utilitaires Musicaux, Instruments et Modules pour SoundTracker et NoiseTracker ainsi que les collections FISH (jusqu'à 390) et TBAG. Les commandes sont traitées en 48 heures. Les adhérents bénéficient d'un tarif préférentiel. Catalogue Gratuit à: FREE DISTRIBUTION, BP 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX.

Vends originaux de STARGLIDER 2 (150F) et MIDWINTER (250F) avec doc et emballage d'origine, frais d'expédition en sus. tél: 46 64 05 26.

Cherche contacts sur Amiga. Ecrire: OBERTI Pascal, Brancuccio, 20169 BONIFACIO, France.

Diffuse le superbe compilateur DRACO du Domaine Public livré prêt à l'emploi sur 2 disques avec un fonctionnement entièrement automatisé et une gigantesque doc de 70 Ko entièrement en Français. Le DRACO est très puissant et permet même de calculer directement sur les nombres complexes! Le tout contre 80F (envoi rapide inclus). Egalement disponible le premier disque du célèbre Manuel C du DP entièrement traduit en Français contre 40F. Soyez nombreux pour encourager de telles traductions! Ecrire: HAMMOUCHE Serge, 3 rue A. France 13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES.

Diffuse KIT Assembleur du Domaine Public Amiga au complet. Version entièrement automatisée et prète à l'emploi par simple presion sur les touches de fonctions! Idéal pour assembler les listings de Anews. Le tout contre 35F envoi Hyper-Rapide inclus. Ecrire HAMMOUCHE Serge 3 rue A. France 13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES.

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
33 CIS 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, **Monaco**

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)
Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel
Québec
Maison du logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2

QUEBEC

Pour recevoir *A-News* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $69.00; anciens numéros 5.00$. Paiement mandat poste, cheque visé ou carte visa à Probace, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays).......................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 15F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. **(port 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)**

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.......**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)

Nom...Prenom...................................

Adresse...

....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48-24-66-24
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

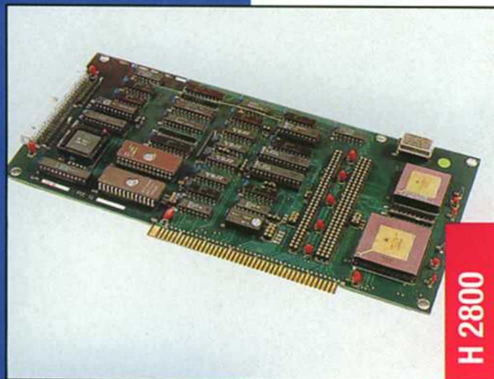
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

POWER

TO THE PEOPLE



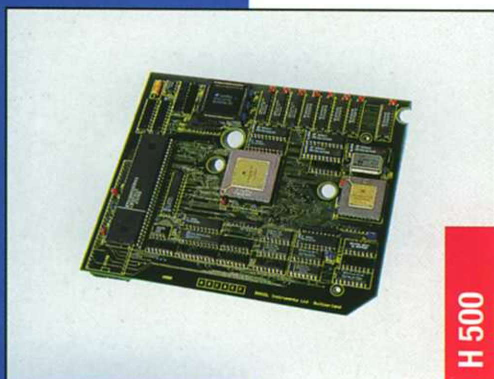
HURRICANE 2800

H2800: La carte H2800 a déjà fait cent fois ses preuves. Une nouvelle version plus perfectionnée est aujourd'hui disponible. H2800 maîtrise parfaitement toutes vos tâches, et grâce à la nouvelle version 50 MHZ, votre Amiga 2000 devient 20 fois plus rapide qu'un Amiga 200 normal. H2800 est composé de:

- Un processeur 68030/68882 à 28, 36, ou 50 MHZ.
- 4 Mo de RAM 32 bits ultra-rapide
- Un contrôleur SCSI autoboot doté d'un nouveau logicie!
- Un accès direct aux cartes RAM de 16 bits

Elle est vendue, dès à présent au prix de:

Kit 28 MHZ: **13490 Frs TTC**
Kit 50 MHZ: **21490 Frs TTC**

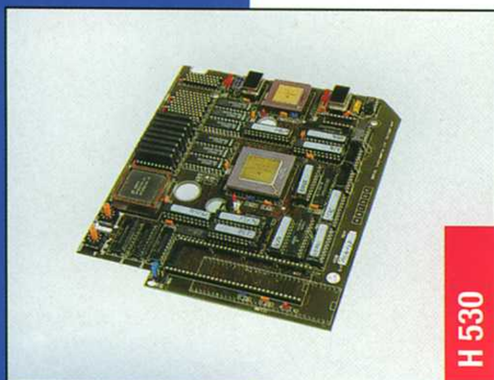


HURRICANE 500

H500: Avec H500 offrez 32 bits réels à votre A500. Cette carte, conçue pour l'Amiga 500, est, bien entendu, entièrement compatible avec la carte mémoire WizRam de 2 Mo A500. De plus, la carte H500 est maintenant disponible à un prix exceptionnel. Aucune autre solution ne peut rivaliser de près ou de loin avec les performances de la carte H500.

- Processeur 68020 à 16 MHz / processeur 68882 à 16, 28 ou 36 MHZ en option
- Jusqu'à 4 Mo de RAM 32 bits, sans état d'attente, sur la carte
- Jusqu'a 5 fois plus rapide qu'un Amiga standard
- Commutation entre modes 68000 et 68020

Kit 68020-16/1 Mo: **3990 Frs TTC**
Processeur 68882-16 **1390 Frs TTC**



STORMBRINGER H 530 Une nouveauté mondiale!

Transformez votre Amiga 500 en une station de travail 68030! Un design ASIC de plus modernes allié à une capacité mémoire pouvant atteindre 8 Mo et à un processeur 68030/68882, et le tout sur une carte mère. Avec une processeur 68030 à 50 MHZ, le Stormbringer installé dans un Amiga 500 est deux fois plus rapide que l'Amiga 3000. Le processeur 68882 peut être cadencé jusqu'à 60 MHZ Ainsi équipé, l'Amiga est à l'heure actuelle, le micro-ordinateur le plus rapide du monde.

- Processeur 68030/68882 à 16, 28, 36 ou 50 MHZ
- Jusqu'à 8 Mo de RAM 32 bits ultra-rapide, sur la carte
- Burst Mode Design, auto-configurable
- Commutateur d'état pour ajuster la vitesse de la mémoire

à partir de **7990 Frs TTC**

Intelligent Memory GmbH · Adam Opel Str. 10 · 6000 Frankfurt 60 · Tel: 1949 - 69 - 41 00 71-73 · Fax: 1949 - 69 - 41 40 68

Cherchons distributeurs en France !

